Seul face au WENDIGO

Une aventure en solitaire dans le Canada sauvage

DAN + DAVID DAY '85

Glenn Rahman

avec l'autorisation de Arkham House

une AVENTURE pour L'APPEL de CTHULHU



Avec l'accord de CHAOSIUM INC.

Seul face au WENDIGO

Une aventure en solitaire dans le Canada sauvage



H.P. Lovecraft *1890-1937*

Ecrit par

Glenn Rahman

Illustré par

Dan et David Day

Nadelmann créé par
MM. Roessner-Herman

Remerciement pour le contrôle à
Jeff Okamoto

Silhouette en dernière page
Tom Sullivan

Traduction française
Gilles Weber



Supervisée par
Henri Balczesak



L'édition de ce livret est autorisée par Arkham House.

ISBN 2-904783-33-4

L'APPEL de CTHULHU

Pour toute question ou commentaire relative à ce livret, écrire à

JEUX DESCARTES, 5, rue de la Baume, 75008 PARIS.

Imprimé en France.

Introduction

Seul face au Wendigo est un scénario de *l'Appel de Cthulhu* conçu pour être joué par une seule personne. Vous jouez, dans cette histoire, le rôle de L.C. Nadelmann, Dr. en philosophie, un anthropologue enseignant à l'université de Miskatonic, qui part explorer une région sauvage et inconnue située dans les Territoires du Nord-Ouest du Canada.

Vous êtes aidé, en tant que Dr. Nadelmann, par Charlie Foxtail, un guide Indien local, et par Bernard, Sylvia et Norman, vos meilleurs élèves à l'université.

Ainsi que peuvent s'y attendre les admirateurs de H.P. Lovecraft, les aventures se déroulant le long de la Nord-Hanninah sont bizarres, dangereuses et génératrices de graves troubles psychologiques. Si vous survivez, le succès ou l'échec de votre expédition dépendra du nombre de points du Mythe d'Hanninah que vous aurez accumulés et ramenés à la civilisation.

Si votre premier Nadelmann venait à succomber, vous pourrez recommencer une nouvelle partie. Il existe de nombreuses possibilités différentes, tant dans le déroulement d'une aventure que dans la manière dont elle peut se terminer. A chaque fois que vous recommencez, vous pouvez redistribuer le total des points de Compétences (P.d.C.) du Dr. Nadelmann. Bien entendu, votre connaissance des dangers qui vous guettent est chaque fois meilleure, mais, seuls, le savoir et les compétences sont parfois de peu de secours face aux forces des ténèbres. Il vous faudra aussi être courageux pour partir seul face au Wendigo.

COMMENT JOUER

Dr. Nadelmann

A votre convenance, le Dr. Nadelmann peut être soit un homme (Lawrence Christian), soit une femme (Laura Christine). Les caractéristiques varient légèrement suivant le sexe.

Que vous soyez un homme ou une femme, vous êtes le plus jeune docteur diplomé en fonction à l'Université de Miskatonic à Arkham, dans l'état du Massachusetts. Vous êtes une étoile montante dans le champ neuf de l'anthropologie culturelle, et même vos collègues européens sont impressionnés par la cascade de vos éminents articles. Vos classes sont toujours pleines, vos élèves vous idolâtrent, vos expéditions sont toujours réussies et vos théories enthousiasmantes. Vos précédentes expéditions ont fait suffisamment sensation pour attirer sur l'université en général, et sur le département d'anthropologie en particulier, l'attention favorable de la presse. D'importants financements privés seraient, dit-on, en préparation pour votre spécialité. Vous êtes souvent invité à dîner par votre chef de département ou par les administrateurs du collège.

Décidez si vous êtes une femme ou un homme. Vos caractéristiques personnelles vous sont données sur la fiche d'Investigateur correspondante. Une liste des Compétences suit ce paragraphe. Certaines de celles prévues dans *l'Appel de Cthulhu* ne sont pas utilisées dans cette aventure. Sur les 390 points que vous pouvez distribuer, 40 points au moins devront être alloués à l'Anthropologie. Le reste peut être réparti comme vous le désirez, à l'exception du Mythe de Cthulhu. Les compétences qui suivent sont les seules dont vous aurez besoin dans cette aventure. Vous ne pouvez pas garder de P.d.C. dans le but de les redistribuer plus tard ; tous doivent être dépensés maintenant.

LISTE DES COMPETENCES

Compétence	*Chance de base*		*Pourcentage alloué*		*% final*
Anthropologie	00%	+	......	=	.....
Canotage *	10%	+	......	=	.....
Connaissance * de la forêt	10%	+	......	=	.....
Dessiner une carte	10%	+	......	=	.....
Discrétion	10%	+	......	=	.....
Discussion	10%	+	......	=	.....
Ecouter	25%	+	......	=	.....
Esquiver	32%	+	......	=	.....
Géologie	00%	+	......	=	.....
Grimper	40%	+	......	=	.....
Mythe de Cthulhu	00%	+	......	=	.....
Nager	25%	+	......	=	.....
Pickpocket	05%	+	......	=	.....
Premiers soins	30%	+	......	=	.....
Psychanalyse	00%	+	......	=	.....
Psychologie	05%	+	......	=	.....
Se cacher	10%	+	......	=	.....
Suivre une piste	10%	+	......	=	.....
Armes **					
Fusil 30.36	10%	+	......	=	.....
Poignard	25%	+	......	=	.....
Grande matraque	25%	+	......	=	.....
Hachette	20%	+	......	=	.....
Coup de poing	50%	+	......	=	.....
Coup de tête	10%	+	......	=	.....
Coup de pied	25%	+	......	=	.....
Lutte	25%	+	......	=	.....
			Total 390		

* Compétences nouvelles

CANOTAGE : Cette compétence peut être utilisée pour la navigation en radeau, canoë, bateau à rames et petits bateaux à moteurs, mais pas pour les voiliers. Si une embarcation est contrôlée par plus d'une personne, comme un grand canoë doit généralement l'être, chacune d'elles doit, lors d'un problème, faire un jet de dé. Dans cette aventure, toute votre équipe voyage dans le même bateau.

CONNAISSANCE DE LA FORET : Une connaissance spécifique à cette aventure. Elle représente la capacité du personnage à voyager dans une forêt dense sans se perdre, à faire du feu, trouver de la nourriture, de l'eau et un abri.

** Les armes causent des dommages comme expliqué dans *l'Appel de Cthulhu*. Un fusil peut être utilisé comme une grande matraque, en utilisant le pourcentage correspondant à cette compétence. Cette arme peut être portée par n'importe quel personnage ne possédant pas de fusil. Un personnage doit la lâcher s'il désire se battre avec une autre arme. Un personnage désarmé peut, durant n'importe quel round de combat, tenter de ramasser un morceau de bois afin de s'en servir comme d'une grande matraque. Il doit pour cela réussir un jet de Chance.

Les compagnons du joueur

Dans de nombreux paragraphes de cette aventure, le Dr. Nadelmann est accompagné par un ou plusieurs des personnages suivants :

Bernard Ebstein (New York City), étudiant diplômé
Norman Falkner (Arkham), étudiant diplômé
Sylvia Davidson (Boston), étudiante diplômée
Charlie Foxtail (Fort Mc Donald), guide indien

Profil	*Bernard*	*Norman*	*Sylvia*	*Charlie*
FOR	11	12	13	
CON	14	16	12	17
TAI	13	12	10	11
DEX	12	14	13	11
INT	11	13	12	10
POU	14	15	14	11
SAN	70	75	70	55
Chance	70%	75%	70%	55%
P.d.V	14	14	11	14
Anthropologie	40%	30%	25%	00%
Canotage	30%	40%	30%	85%
Connaissance de la forêt	10%	20%	10%	85%
Dessiner une carte	65%	10%	10%	10%
Discrétion	30%	50%	40%	85%
Ecouter	35%	30%	50%	70%
Esquiver	24%	28%	26%	40%
Géologie	15%	20%	25%	00%
Grimper	60%	45%	50%	80%
Mythe de Cthulhu	00%	00%	00%	00%
Nager	40%	35%	40%	50%
Pickpocket	05%	05%	25%	05%
Premiers soins	30%	35%	35%	50%
Psychanalyse	00%	00%	00%	00%
Psychologie	05%	25%	05%	05%
Se cacher	35%	45%	40%	80%
Suivre une piste	10%	15%	10%	80%
Fusil 30.36 (dommage : 2D6+3)	25%	50%	30%	70%
Poignard (ID4+2)	35%	30%	25%	85%
Grande matraque	25%	25%	25%	50%
Hachette (ID6+1)	20%	20%	20%	80%
Coup de poing (ID3)	55%	60%	50%	75%
Coup de tête (ID4)	10%	15%	10%	30%
Coup de pied (ID6)	30%	35%	25%	50%

Si aucune précision n'est donnée, un jet particulier requis pour le Dr. Nadelmann peut être fait en utilisant la compétence d'un de ses compagnons, si ce dernier est présent et éveillé. Par exemple, si le groupe est en marche et qu'un jet d'Ecouter doit être fait, il peut l'être en utilisant le pourcentage du Dr. Nadelmann ou de n'importe lequel de ses compagnons, (au choix du joueur). Le jet ne peut être fait qu'une seule fois et non une fois par personnage.

En tant que Nadelmann, vous pouvez tenter de vous administrer les Premiers Soins. Vos compagnons ne pourront utiliser cette compétence que s'ils n'en ont pas eux-mêmes besoin. Si un personnage rate son jet de Premiers Soins, un autre peut lui aussi tenter d'aider (jet de Premiers Soins) la même personne blessée.

Les compagnons du joueur peuvent aider le Dr. Nadelmann à combattre. Dans votre camp, répartissez les coups aussi également que possible, le Dr. Nadelmann (vaillant jusqu'à la fin) pouvant décider d'en prendre plus. Si possible le nombre de points de vie d'un compagnon ne doit pas descendre au-dessous de deux. Si cela ne pouvait être évité, et que le paragraphe n'offre pas l'option de la mort d'un compagnon, ce dernier est considéré comme s'étant évanoui alors qu'il lui restait deux points de vie, et survit si Nadelmann survit au combat.

Préparation de la partie

Avant de commencer à jouer, il peut vous être utile de vous rafraîchir la mémoire au sujet de certaines règles de *l'Appel de Cthulhu.*

Temps de récupération

Certains paragraphes sont censés durer un laps de temps relativement important, durant lequel les personnages peuvent guérir. Le numéro de ces paragraphes est suivi de la phrase : « Temps de Récupération : ajoutez un point de vie si nécessaire à vos compagnons et à vous-même ». Lorsque vous atteignez l'un de ces paragraphes, chaque personnage vivant dont le total des points de vie (P.d.V.) est inférieur à son maximum, s'ajoute un P.d.V., et ce avant tout évènement devant arriver durant ce paragraphe.

Nage et Noyade

Souvent il sera nécessaire de réussir un certain nombre de jets de Nager consécutifs pour être hors de danger. Si un jet de Nager est raté, entamez une série décroissante de jet de CON (CON × 10, CON × 9, CON × 8, etc...). Dès qu'un jet de CON est raté, appliquez immédiatement les dommages dus à la noyade ce round et les rounds suivants jusqu'à ce que le personnage soit hors de danger ou noyé.

Lorsque le personnage commence à se noyer et à en subir les dommages, ne faites plus de jet de CON, mais continuez les jets de Nager. Quand les dommages dus à la noyade deviennent supérieurs au nombre de P.d.V., le personnage meurt.

Choc physique

Si le Dr. Nadelmann subit les effets d'un Choc (page 16 de *l'Appel de Cthulhu)* et qu'aucune précision n'est donnée par ailleurs, on considère qu'il est évanoui et laissé pour mort. Dans ce cas, allez au paragraphe n° 191.

Choc psychologique

Le choc psychologique est désigné dans *l'Appel de Cthulhu* sous le nom de Perte Temporaire de la Raison (page 26). Si cela venait à vous arriver, on considère que vous vous êtes enfui comme un fou furieux, pour ensuite vous effondrer au sol, épuisé.

Lorsque vous vous retrouvez en Etat de Choc, allez au paragraphe n° 39. Le choc psychologique peut avoir des avantages inattendus, la victime pouvant avoir un aperçu inconscient du Mythe de Cthulhu. Pour le premier choc, ajoutez 5% à votre connaissance du Mythe de Cthulhu et 10 points à votre total de points sur le Mythe d'Hanninah. Pour tous les chocs suivant, ajoutez 1% au Mythe de Cthulhu et 2 points au Mythe d'Hanninah.

Folie à Durée Indéterminée

Il faut à tout prix essayer d'éviter la Folie à Durée Indéterminée. Il est peu probable que le Dr. Nadelmann, frappé de folie en plein territoire sauvage, puisse survivre pour recevoir les soins nécessaires de la part de professionnels. Si une telle catastrophe survenait, rendez vous au paragraphe –364–.

Folie Permanente

Il est également possible que la SAN du Dr. Nadelmann tombe à zéro. Dans ce cas, être fou et perdu dans la Grande Forêt ne peut que vous apporter la mort, ou pire. Si vous êtes frappé de Folie Permanente, allez au paragraphe —549—

LE BUT DU JEU

Dans *Seul face au Wendigo*, vous vous efforcez de recueillir le plus d'informations possibles sur les secrets que renferme la vallée de la Nord-Hanninah. Deux types de connaissance sont possibles: des points concernant le Mythe de Cthulhu ou le Mythe d'Hanninah (MH). Pour chaque paragraphe que vous quittez avec Nadelmann toujours en vie, notez le nombre de points d'Hanninah indiqués à la fin de ce même paragraphe: 1 MH, 3 MH, 11 MH, etc... Lorsque l'action se déroule dans le monde extérieur, hors de la région de la Nord-Hanninah, vous ne gagnez pas de MH. La plupart des paragraphes rapportent 1 MH. Certains peuvent à la fois rapporter des points de Mythe de Cthulhu et du Mythe d'Hanninah ; ne les confondez pas. N'oubliez pas de diminuer votre SAN lorsque vous gagnez des points de Mythe de Cthulhu.

A la différence des connaissances sur le Mythe de Cthulhu, celles concernant le Mythe d'Hanninah n'affectent pas directement la SAN des personnages. Et, à la différence des autres compétences, le total des points de Mythe d'Hanninah peut dépasser 100. Il n'y a pas de limite au nombre de points de Mythe d'Hanninah que Nadelmann peut accumuler.

Vous voulez retourner à la civilisation et apporter au monde incrédule le plus grand nombre possible d'informations. Si un évènement quelconque venait à entamer votre crédibilité (actes criminels, folie, incompétence professionnelle), le total de vos MH sera diminué.

Lorsque vous vous trouvez à Fort Mc Donald, ou dans un autre lieu civilisé, le nombre de vos MH n'augmente pas lorsque vous passez d'un paragraphe à l'autre, mais vous en gagnerez à nouveau si vous retournez dans la périlleuse vallée de la Nord-Hanninah.

Si vous venez à mourir, le total de vos MH est divisé par 5 (les fractions sont arrondies au pourcentage supérieur le plus proche). Ce qui reste représente la possibilité qu'un futur Investigateur trouve votre journal et s'en serve efficacement.

NIVEAU DE VICTOIRE

MH à la fin	*Résultat*
30 MH ou moins	échec
de 31 MH à 60 MH	succès limité
de 61 à 90 MH	succès modeste
de 1 à 120 MH	succès substantiel
120 MH et plus	succès éclatant

Investigateurs différents

Vous pouvez, si vous le préférez,, utiliser un(e) Investigateur(trice) créé(e) par vos soins, à la place du Dr. Nadelmann, en totalisant les MH sur une feuille de papier séparée. Cette aventure peut être un bon moyen pour lui (ou elle) de faire preuve de son courage, et pour avoir osé affronter ces périls, il doit lui être autorisé de retirer tous les bénéfices de cette expérience. Les points de Mythe de Cthulhu déjà en possession du personnage ne sont pas transformés en MH ; les points de Mythe de Cthulhu acquis par la suite n'augmentent pas le total de MH. Lorsque l'Investigateur sort de cette aventure, il garde ses points de Mythe d'Hanninah, bien qu'en dehors de cette histoire, leur seule véritable fonction sera de signaler que votre personnage a été seul face au Wendigo. Il s'accordera 10% en connaissance de la forêt et conservera cette compétence si vos futurs Gardiens l'autorisent.

Si votre Investigateur possède plusieurs puissants sortilèges, efforcez-vous de préserver l'esprit du jeu, à la fois dans le jet et les effets de vos sorts.

Présentation

Une case de ce genre se trouve sur toutes les pages. Ce chiffre indique la centaine dont fait partie le dernier paragraphe de la page 0 pour les paragraphes allant de 1 à 99, 1 de 100 à 199, 2 de 200 à 299, et ainsi de suite.

1

Chaque paragraphe porte un numéro de 1 à 660.

Temps de Récupération: se trouve toujours en début de texte.

56 Temps de Récupération: ajoutez 1 P.d.V. si nécessaire à vos compagnons et à vous-même. Les autres se regroupent et se rangent derrière vous. Les pics des Monts Ram apparaissent en direction de votre objectif. Vous avancez sous le regard impassible des porte-malheur sculptés par le froid, sous les temples, les flèches et les contreforts de ces pics érodés. L'étrange majesté de ces formes fait naître chez vos compagnons une crainte respectueuse. Si ces antiques montagnes sont le temple de dieux oubliés, vous ne pouvez qu'espérer qu'ils ne voient pas votre passage comme un blasphème. Faites un jet de Ecouter. S'il est réussi, allez en –84– ; sinon, allez en –85–.
(158, 164, 604) 1 MH

Le texte peut être en plusieurs alinéas.

«Allez en» vous donne le numéro du prochain paragraphe auquel vous devez vous reporter. Vous y êtes envoyé soit directement, soit par un jet de dé au hasard ou encore en conséquence d'un jet de compétence particulier ; parfois aussi vous pouvez choisir. Des tirets avant et après permettent d'identifier sans risque d'erreur les numéros des paragraphes où vous êtes envoyé.

Nombres d'origine: ces nombres vous indiquent le numéro des paragraphes pouvant vous envoyer à celui où vous vous trouvez. Il peut y en avoir un ou plusieurs. Pour tracer votre route, barrez au crayon le numéro du paragraphe dont vous venez.

Ajoutez immédiatement le nombre de points indiqués à votre total, sur votre fiche d'Investigateur. Certains paragraphes ne rapportent pas de points. Certains rapportent aussi des points de Mythe de Cthulhu ; assurez-vous que vous les avez ajoutés et que vous avez diminué d'autant votre SAN. Les MH n'ont pas d'effet sur la SAN.

Seul face au WENDIGO

PROLOGUE

Vous, c'est-à-dire le Dr. Nadelmann, avez toujours été fasciné par la préhistoire de l'Amérique du Nord, particulièrement par la région que couvre la Grande Forêt du Nord. Les chasseurs, les pêcheurs et les chercheurs d'or disent que dans cette partie sauvage du Canada, aussi inexplorée que le bassin amazonien, vivent encore des tribus aborigènes inconnues de la science.

Hélas, quelle que soit la part de vérité contenue dans ces histoires, elle reste masquée par les légendes parlant de vallées préhistoriques oubliées, de démons indiens, de races pygmées et d'autres fantaisies toutes aussi incroyables.

A l'évidence, l'heure est venue pour la science de porter un regard objectif sur la Grande Forêt. La vérité qui s'y dissimule mettrait fin aux racontars et pourrait se révéler d'une incommensurable valeur.

Durant plus d'un an, vous avez importuné votre département pour que soit financée une modeste expédition estivale dans les Territoires du Nord-Ouest. Les fonds viennent finalement de vous être accordés, et vous faites vos préparatifs pour partir à la fin du semestre de printemps. La plupart de vos élèves diplômés sont désireux de vous accompagner, mais vous ne pouvez emmener que les trois plus doués.

Vous avez choisi d'explorer la vallée de la Nord-Hanninah ; dans le dialecte local des indiens Sarcee, «Hanninah» signifie «la rivière au pouvoir magique». Les conteurs des forêts du Nord se sont bien souvent appuyés sur les légendes de la Nord-Hanninah. La région est dite hantée par d'invisibles présences et de mystérieux chasseurs de têtes. Une partie de la vallée où furent retrouvés des prospecteurs décapités est connue sous le nom du «Val du Bourreau».

Votre petite équipe se rend en train jusqu'au Centre-Nord du Canada puis, sur une vedette affrétée à votre intention, atteint le grand Lac de l'Esclave pour ensuite descendre le fleuve Mc Kenzie jusqu'à Fort Mc Donald. Là, un poste avancé de la Police Montée Royale Canadienne est le seul représentant de la cilivisation au cœur de dizaines de milliers de kilomètres carrés de montagnes, de taïga, de marais et de lacs.

Fort Mc Donald est un comptoir d'échange pour les trappeurs et les indiens. Un unique canoé en bois d'excellent facture vous a été réservé, ainsi que l'équipement de base nécessaire à votre excursion estivale.

Les autorités vous apprennent que les guides répugnent à s'aventurer dans la vallée de la Nord-Hanninah ; les indiens ont toujours redouté cette région et la plupart des hommes blancs qui ont osé s'aventurer sur la «rivière au pouvoir magique» ne sont jamais revenus.

Vous finissez tout de même par trouver un guide, un rude sang-mêlé nommé Charlie Foxtail. Il a désespérément besoin de l'importante somme d'argent que vous lui proposez pour pouvoir envoyer sa femme à Winnipeg, où elle doit subir une coûteuse opération chirurgicale.

Enfin, tout est prêt.

Allez en –1– pour commencer votre aventure.

1

La meilleure manière d'atteindre la Nord-Hanninah est de remonter la Branche Ouest du fleuve Mc Kenzie jusqu'à l'embouchure de l'affluent que vous cherchez. A l'embranchement, le courant est plus rapide, alors qu'au loin, les Monts Ram se dressent d'un air menaçant. Vous sentez la chaleur désagréable du soleil sur votre visage, et l'air est étouffant. A ces latitudes, les nuits sont si courtes qu'elles n'arrivent pas à rafraîchir l'eau.

Jour après jour, les étudiants deviennent plus aptes à vous remplacer aux pagaies, Charlie et vous. Vos réserves d'essence étant nécessairement limitées, vous n'utilisez que le plus rarement possible le petit moteur de secours.

La Nord-Hanninah est une rivière plus accidentée que la Branche Ouest. Son lit est obstrué par des bancs de sable, des amas de bois flottants, des îlots de cailloux ou de véritables forêts d'arbres morts pourrissant dans la boue. Sous l'effet du courant, tous pointent vers l'aval, comme des flèches vous conseillant de faire demi-tour.

La Nord-Hanninah coule dans cette désolation, empruntant un dédale de canaux de plus en plus larges. S'enflant lentement, vous percevez, en avant, le grondement des rapides. «C'est ici l'endroit où les eaux se séparent», vous dit Charlie. «Choisissez le bon chemin et nous passerons sains et saufs, choisissez le mauvais...» Il hausse les épaules.

Vous protestez: «C'est vous le guide ! Quel est le bon chemin ?»

«La rivière est vivante. Elle change tous les jours», vous répond-il.

Faites un jet de Chance. S'il est réussi, allez en –2– ; s'il est raté, allez en –3–.

(Début) 1 MH

2

Votre équipe, durement éprouvée, passe la journée dans l'enchevêtrement déroutant des passages navigables, parfois forcée de faire demi-tour dans des impasses pour trouver une route plus commode ou se retrouvant emportée par d'impressionnants rapides pour avoir maladroitement tenté de les traverser. Par endroit, vous ne pouvez passer qu'en poussant votre canoé, et vous marchez tous, enfoncés dans l'eau jusqu'à la ceinture.

Vous passez les labyrinthes d'îles végétales, les rapides et les courants. Puis vous repérer un coin d'eau calme où vous décidez d'accoster et d'y installer votre camp pour la nuit.

Jetez un dé, si le nombre obtenu est pair, allez en –4– ; impair en –5–.

(1, 6, 25) 1 MH

3

Le courant secoue votre bateau dans tous les sens. Vous vous êtes engagés dans le piège que vous tendait la rivière. Où que vous vous dirigiez, la situation empire. Le canoé rue comme un bison sellé, rebondissant sur des rapides menaçants, dont les pointes et les dents risquent de déchirer la coque de votre bateau.

Pour vous en sortir, réussissez un jet de Canotage et allez en –6– ; si vous échouez, allez en –7–.

(1) 1 MH

4

Cette nuit, vous prenez la première veille, tandis que les autres dorment, subissant le contre-coup des épuisantes péripéties de la journée. La brève obscurité est parfois troublée par le plongeon des castors, le bourdonnement des insectes ou le huhulement d'un grand-duc. Mais, est-ce tout ?

Faites-un jet d'Ecouter. S'il est réussi, allez en –9– ; raté, allez en –8–.
(2) 1 MH

5 Votre première nuit sur les bords de la Nord-Hanninah se passe sans problème. Jetez un dé ; si le nombre obtenu est pair, allez en –10– ; impair, allez en –11–.
(2) 1 MH

6 Votre habilité, et le fervent soutien de vos compagnons, évitent à votre voyage un début désastreux. Votre équipe parvient à sortir le canoé des eaux bouillonnantes et atteint un autre chenal, dont le passage se révèle plus facile.
Allez en –2–.
(3) 1 MH

7 D'un uppercut titanesque la rivière renverse votre fragile embarcation et vous projette tous dans l'eau bouillonante. Faites un jet de Chance. S'il est réussi, allez en –12– ; s'il est raté, allez en –412–.
(3) 1 MH

8 Rien ne vient déranger votre veille, et à minuit vous traversez en baillant le cercle éclairé par le feu en direction de la couche de Bernard Ebstein. Vous murmurez «C'est ton tour, Bernie». L'étudiant ne vous répondant pas, vous explorez l'obscurité du bout de votre botte. Vous sentez le sol sablonneux à travers les couvertures vides.

De suite inquiet, vous répétez plus fort le nom de Bernard. Le son de votre voix est assez fort pour réveiller brutalement les autres membres du groupe, qui s'approchent en marmonnant des questions embrouilllées.

«Taisez-vous», aboie Charlie Foxtail en prenant un brandon du feu pour s'en servir comme d'une torche. Il le promène près du sol autour des couvertures de Bernard. Puis il s'immobilise, comme s'il avait vu quelque chose. La branche enflammée tremble dans son poing, dont la peau sombre fait penser à du cuir.

Les yeux rivés aux traces imprimées dans le sol, vous marmonnez entre vos dents: «des empreintes ! qu'est-ce qui les a fait, Charlie ? un raton-laveur ?»

«Pas un raton-laveur» souffle le sang-mêlé, sur un ton étrange, mais il n'ajoute rien.

Pour le convaincre d'en dire plus, faites un jet de Discussion. S'il est réussi, allez en –14– ; s'il est raté, allez en –15–.
(4) 2 MH

9 En tendant l'oreille, vous remarquez le bruit d'une étrange agitation dans les sous-bois. Quelque chose se déplace juste au-delà de la lumière du feu de camp. Le bruit cesse près de l'endroit où Bernard, votre assistant, ronfle légèrement.

Vous vous emparez d'une arme de votre choix et vous vous déplacez en silence, comme un voleur. La lune est les étoiles, gênées par la brume, ne projettent pas une lumière suffisante. Ce n'est que lors d'un brusque éclat du feu que vous voyez les intrus. De minuscules silhouettes marchant sur deux jambes !

Vous n'avez qu'un instant pour décider de tuer l'une d'elles (avec seulement la moitié de vos chances normales de toucher, du fait de la surprise et de l'obscurité) ou de ne rien faire. Si vous touchez votre cible, allez en –16–, si vous manquez, n'avez pas de fusil, ou décidez de ne pas tirer, allez en –17–.
(4) 3 MH

10 A l'aube, vous repartez. La chaleur devient rapidement torride. Les rochers sont chauds au toucher. Mais, de la chaleur ondulante, nait aussi une certaine beauté. Sur la berge, une armée de petits papillons azur, jouissant du soleil, couvre le sable mouillé d'un frémissant tapis bleu.

Cessant un instant de pagayer, vous scrutez les rives à la recherche d'un signe d'une vie aborigène. Dans un éclair, vous entrevoyez soudain quelqu'un debout sur la berge, à demi-caché par un genévrier touffu. Le temps d'ajuster vos jumelles et l'étranger a disparu.

Pour pagayer jusqu'à la rive en vue d'investigations, allez en – 18 –, pour continuer jusqu'à l'heure du campement, allez en –20–.
(5,35,492) 1 MH

11 L'odeur nauséabonde du souffre s'échappe d'une étroite gorge, sur la rive. Vous vous rappelez avoir lu quelque chose parlant de l'existence possible de sources chaudes dans la région de la Hanninah, et être le premier à en découvrir une vous tente.

Pour vous arrêter et explorer, allez en –19– ; pour continuer, allez en –20–.
(5, 492) 1 MH

12 Vos quatre compagnons réussissent à s'accrocher au canoé agité, et sont emportés jusqu'à un banc de sable formé par le courant.

Pour les rejoindre, vous devez réussir un jet de Nager. Faites un nombre quelconque de jets, mais si vous ratez, entamez la procédure de Noyade. Dès que vous réussissez un jet de Nager, allez en –13–.
(7) 1 MH

13 Vous luttez pour finalement atteindre la rive, épuisé. Si vous avez subi des dommages de Noyade, un jet de Premiers Soins réussi vous fera récupérer 1D3 P.d.V. Malheureusement, votre groupe a perdu dans la rivière beaucoup de son équipement et de ses vivres, ainsi que quelques armes. Il vous reste tous vos couteaux, mais avez perdu 1D3 hachettes. Vous avez au moins un fusil, plus 1D3 en plus. Distribuez les comme vous l'entendez.

En cherchant, vous pouvez retrouver certaines de vos possessions. Faites un jet de Chance. S'il est réussi, allez en –25– ; s'il est raté, allez en –22–.
(12) 1 MH

14 Votre résolution, votre persuasion ont raison du mutisme de Charlie. «Dites ce que vous savez de ces empreintes !» insistez-vous.

«Des Puk-Woogies» murmure-t-il d'un air sinistre. «Les Petites Etres de la forêt. Ils font de la magie noire, peuvent se rendre invisibles et passer à travers la pierre. Une fois, mon père en a vu un, une nuit où un enfant de mon village a disparu. Autour de sa cabane se trouvaient des traces comme celles-ci».

Pendant un moment, le guide bafouille des histoires sur les mauvais esprits du Nord, puis vous le coupez brusquement. Vous déclarez: «Nous devons partir à la recherche de Bernard. Restez groupés et prenez vos armes. Charlie, ouvrez le chemin !».

Si Charlie réussi son jet de Suivre une Piste, allez en –23– ; dans le cas contraire, allez en –24–.
(8) 3 MH

15 «Je ne sais rien ! Rien !» hurle Charlie, très agité. Vous l'apaisez à l'aide de paroles réconfortantes. Une fois l'indien calmé, vous vous tournez vers Norman. «Il faut que nous sachions où est passé Bernard. Il est peut-être allé se balader dans les fourrés et s'est perdu».

Vous jetez un œil vers un Charlie renfrogné. Sa connaissance de la forêt vous serait d'un grand secours. Vous vous demandez si vous pouvez lui faire confiance. Faites un jet

de Psychologie. S'il est réussi, allez en –27– ; s'il est raté, allez en –29–.
(8) 1 MH

16

Accompagnant le bruit de votre coup de feu, vous entendez un hurlement perçant, comme le cri d'un porcelet effrayé. Réveillés par la détonation, vos compagnons tentent de s'extirper de leurs courvertures, en criant tous à la fois.

Vous expliquez rapidement: «J'ai tiré sur quelque chose près d'Ebstein». Le guide retire du feu une branche enflammée et s'approche d'un Bernard abasourdi. Charlie le dépasse et se penche sur quelque chose dans les fourrés. Alors qu'il recule en chancelant, une main cachant son visage, vous le rejoignez et regardez ce sur quoi vous avez tiré.

Vous voyez un nain chétif au visage comme un masque africain. Sa peau est très foncée, ses doigts sont longs et ses pieds comme des mains.

Charlie bredouille: «Un Puk-Woogie, un malfaisant Petit Etre de la nuit ! S'il y en a un, il y en a plus ! Nous devons quitter la vallée !»

Pour convaincre Charlie du contraire, allez en –30– ; pour faire ce qu'il propose, enterrer le nain mort, et descendre la rivière, allez en –165–.
(9) 7 MH

17

Effrayées à votre vue, les apparitions s'évanouissent dans les buissons. Vous criez: «Debout ! Tout le monde ! Vite !». Vos camarades bondissent hors des couvertures, fusil en main. «Qu'y a-t-il, Doc ?» halète Ebstein. Vous expliquez avoir vu un petit être de forme humaine penché sur lui alors qu'il dormait.

Charlie laisse échapper une exclamation appeurée. «Nous ne pouvons pas rester ici. Nous devons quitter la Nord-Hanninah !».

Il reste muet lorsque vous lui demandez de s'expliquer sur les causes de sa peur. Pour le convaincre de se confier à vous, réussissez un jet de Discussion et allez en –35– ; si vous échouez, allez en –26–.
(9) 4 MH

18

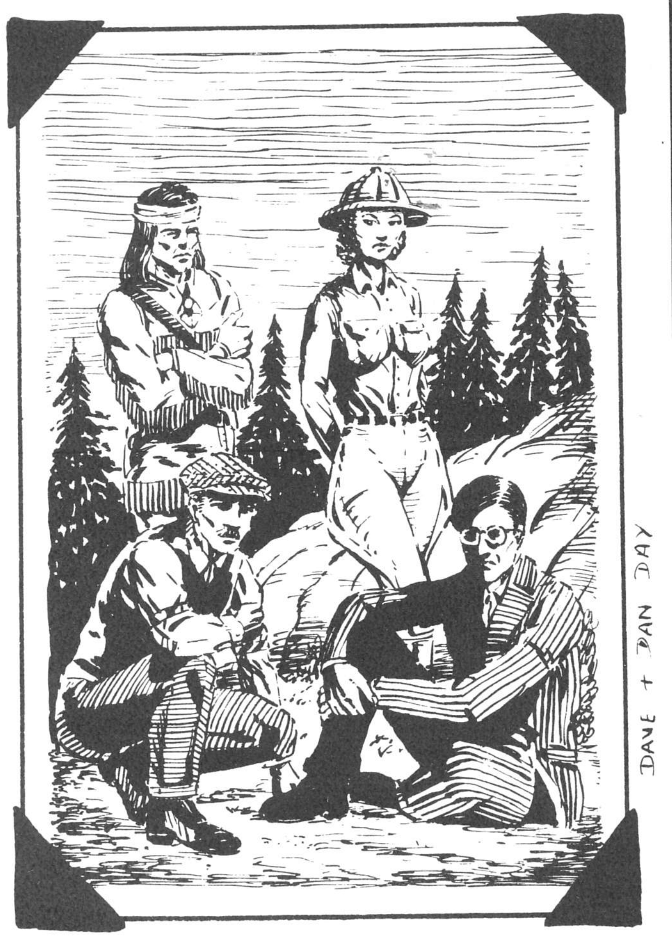
Pendant que vous dirigez le canoé vers la berge, Charlie vous fait remarquer qu'il n'y a sûrement personne dans cette vallée maudite évitée de tous, et que chasser les démons qui l'habitent n'est que pure folie. Ignorant ses avertissements, vous accostez et examinez le gravier en quête de traces.

Vous en trouvez. Elles sont occupées par une paire de pieds. Jetez un dé. Si le résultat est pair, allez en –36– ; impair, allez en –499–.
(10) 1 MH

19

Après avoir tiré votre canoé sur la berge, vous guidez votre équipe jusqu'au canyon. L'eau du torrent qui coule en son milieu est chaude, et la roche qui le borde est couverte d'un épais dépôt minéral aux teintes blanches, grises et jaunes. La désolation s'aggrave au fur et à mesure que vous avancez dans la gorge étroite. La végétation pousse péniblement, et meurt vite. Une poussière grise recouvre les branches frêles des jeunes arbres asphixiés. Vous vous agenouillez près d'une pierre incrustée de cristaux jaune-blanc, et, en grattant avec votre couteau de chasse, prélevez un échantillon de ce dépôt que vous mettez dans une petite fiole en verre. Vous supposez, bien que n'étant pas un expert en la matière, qu'il n'y a là rien de remarquable.

Pour continuer à explorer, allez en –64– ; pour retourner à votre canoé et continuer à remonter la rivière, allez en –20–.
(11) 1 MH



L'EXPÉDITION NADELMANN – (Debout) Charlie Foxtail, Sylvia Davison ; (assis) Norman Falkner, Bernard Epstein.

20

Temps de Récupération: ajoutez 1 P.d.V. si nécessaire à vos compagnons et à vous-même. Alternant pagayage et propulsion à moteur, votre équipe décidée voit, kilomètre par kilomètre, s'approcher son but principal: le Val du Bourreau.

Lorsque vous l'atteignez, la vallée vous apparaît comme un chaos de collines abruptes, de petites montagnes et d'étendues irrégulières de pins, de sapins et d'épinettes noires. Suivant les conseils de Charlie, vous installez un camp semi-permanent, facilitant la pêche et la chasse tout en offrant une relative protection, pour le cas où les hypothétiques tribus indiennes de la vallée se révèleraient hostiles. Les jours suivants, votre équipe part régulièrement en excursion, cherchant des signes de vie indigène. Il commence à sembler que vos espoirs dussent être déçus.

Jetez un dé ; si vous obtenez un nombre pair, allez en –21– ; impair, allez en –40–.
(10, 11, 19, 37, 434, 459, 497, 532, 556) 1 MH

21

Une nouvelle journée d'explorations infructueuses se termine, et votre équipe en est à la préparation d'un copieux dîner constitué de petits pains cuits sur des pierres, de pâté et de haricots. Les moustiques et les moucherons pullulent, mais la fumée en éloigne la plupart. Pendant que vous mangez, vous remarquez que Charlie est particulièrement taciturne.

Vous l'interrogez: «Pourquoi êtes-vous si silencieux, Charlie ? Un homme ayant votre expérience de la forêt doit avoir un plein répertoire de chansons et d'histoires à faire dresser les cheveux sur la tête parfaitement adaptées à une nuit comme celle-ci».

«Ça porte malheur de parler de ces choses, grogne-t-il, la forêt n'aime pas que l'on se moque d'elle».

Avant que vous ne puissiez répondre, le sang-mêlé bondit sur ses pieds, regarde nerveusement autour du camp, reni-

flant l'air comme si le dîner était en train de brûler.
«Charlie... ?» commencez-vous.
«Un orignal...» répond-il faiblement. Et avant même que vous formuliez votre question, il répond: «ce n'est *rien*. Il est temps de nous coucher».
Vous respirez profondément, mais ne discernez rien d'autre que l'odeur de la nourriture, de la fumée et celle, fraîche, de la rivière. Le comportement de Charlie a néanmoins dissipé la bonne humeur et tous semblent penser que c'est assez pour aujourd'hui.
Jetez un dé, si le résultat est pair, allez en –40–, impair, allez en –655–.
(20) 1 MH

22

Une fouille minutieuse de la rivière vous convainc de la perte définitive du matériel manquant. Le canoé est trop endommagé pour être réparé avec les outils dont vous disposez. Le temps est contre vous ; des éclairs craquent et la tempête libère sur vous un violent torrent d'eau glacée.
Votre équipe fait retraite dans une caverne découverte plus tôt par Charlie pour y attendre à l'abri la fin de l'orage. Tandis que, trempé jusqu'aux os, vous vous asseyez sur une pierre froide, vous réalisez que la poursuite de votre expédition est peut-être compromise.
Vos camarades et vous allez voter pour décider soit de continuer l'expédition, soit de construire un radeau pour se laisser dériver jusqu'à la Branche Ouest. Vous pouvez voter comme vous voulez. Pour chacun des autres, jetez un dé ; un résultat pair est un vote pour continuer l'exploration ; un résultat impair signifiant «non, nous rentrons». Si le résultat du vote est «pour», allez en –31– ; si c'est «contre», allez en –51–.
(13) 1 MH

23

Repérant infailliblement de subtiles indications, Charlie guide votre équipe le long de ravins boueux, sur l'arête de moraines caillouteuses et à travers des bois de pins rouges où règne un silence de mort. L'air est lourd, chargé d'humidité et de l'odeur du bois pourri. Se dressant par paquets le long de votre route, vous voyez les feuilles enroulées de jeunes fougères, écartées comme les doigts d'une main ouverte.
Charlie est le premier à voir Bernard, et s'immobilise ; Sylvia pousse un hurlement suraigu. Bernard est suspendu par les poignets entre deux jeunes trembles. Sa tête, proprement sectionnée au niveau des épaules, n'est nulle part en vue.
«Les histoires sur la rivière, bafouille Norman, elles sont vraies !»
«Nous devons quitter la vallée, déclare Charlie, il nous faut partir ou mourir tous comme lui !»
Si, inflexible, vous décidez de chercher les assassins de Bernard, allez en –137– ; si vous voulez fuir la vallée pour sauver vos vies, allez en –32–.
(14, 28) 3 MH

24

La piste des ravisseurs de Bernard se révèle trop astucieusement camouflée pour Charlie, à moins que ce dernier n'ait délibérément échoué, effrayé par ce que vous risquiez de découvrir. Vous savez qu'il vous faut continuer à chercher, mais l'immensité de la Grande Forêt submerge votre imagination. Pour quitter la vallée, effrayés et vaincus, allez en –32– ; pour continuer les recherches, allez en –52–.
(14, 28) 1 MH

25

Miraculeusement, vous trouvez les bagages perdus un peu plus loin, coincés dans un amas flottant. Vous récupérez toutes vos vivres, vos armes et votre matériel. Pour continuer de l'avant dans votre expédition, allez en –2– ; pour retourner en arrière, allez en –513–.
(13) 1 MH

26

Vos meilleurs arguments et vos flatteries n'ont pas plus d'effet que s'il était sourd. Charlie ne parlera, si jamais il parle, que lorsqu'il le jugera bon. «Je n'ai pas sommeil ce soir, Patron, dit le guide, je prendrai la première veille».
Quelque chose dans le ton de sa voix vous inquiète. Faites un jet de Psychologie. Si vous réussissez, allez en –410– ; si vous échouez allez en –409–.
(17) 1 MH

27

Votre interprétation du comportement de Charlie vous convainc de son intention de déserter durant la nuit. Vous anticipez et tentez de le ramener à la raison. Faites un jet de Psychanalyse. S'il est réussi, allez en –28– ; s'il est raté, allez en –29–.
(15) 1 MH

28

«Ce que vous dites est vrai, Patron». Charlie a longuement parlé avec vous. Il hausse faiblement les épaules. «Les légendes de mon peuple ne peuvent être vraies. Je suis civilisé, comme vous». Il offre de vous aider à chercher l'étudiant disparu. Si Charlie réussi son jet de Suivre une Piste, allez en –23– ; s'il échoue, allez en –24–.
(27) 1 MH

29

«Non !, hurle Charlie, affolé, je n'écouterai pas ! nous devons quitter la vallée immédiatement ! c'est de la folie de rester !» Pour accepter l'échec et rentrer, allez en –32– ; pour laisser le guide bouder au camp pendant que vous guidez les autres dans les recherches, allez en –52–.
(15, 27) 1 MH

30

Excité par la découverte d'une espèce nouvelle, vous avez négligé l'évidente détresse dans laquelle se trouve Charlie. Au matin, vous constatez l'absence du sang-mêlé et du cadavre, et la disparition du canoé. Bien que déloyal, votre guide a *tout de même* laissé à votre groupe sa part d'armes et de vivres.
Pour continuer à explorer, sans guide et sans canoé, allez en –604– ; pour tenter de longer la rivière jusqu'à la Branche Ouest et la civilisation, allez en –158–.
(16, 499) 1 MH

31

Temps de Récupération: ajoutez 1 P.d.V. si nécessaire à vos compagnons et à vous. Ayant votés pour la poursuite de l'expédition, les membres de votre équipe font des suggestions sur la meilleure manière de procéder. Jetez un dé à six faces ; Si le résultat est 1 ou 2, allez en –50– ; 3 ou 4, allez en –98– ; 5 ou 6, allez en –434–.
(22) 1 MH

32

Charlie s'occupant de la bonne marche du petit moteur de secours et les autres aidant aux pagaies, le premier jour de votre retour se déroule paisiblement. Le lendemain, une averse rend la rivière capricieuse, et vous êtes entraînés dans un passage tourmenté, puis dévalez une suite de rapides sur plus d'un kilomètre. Faites un jet de Canotage. S'il est réussi, allez en –411– ; raté, allez en –412–.
(23, 24, 29, 42, 44, 71, 73, 74, 155, 459, 523, 526) 1 MH

33

Bien que votre expédition ne soit pas parvenue à produire un résultat concret, votre

réputation est telle que l'université décide de ne pas vous en tenir rigueur. L'infécondité de votre équipée va vous rendre difficile, pendant les années de crise qui vont suivre, l'obtention des fonds nécessaires à vos projets. Les histoires étranges que vous êtes amené à raconter concernant la Nord-Hanninah sont accueillies avec autant de scepticisme par vos collègues que d'enthousiasme par la presse à sensation. Le temps aidant, votre carrière parvient à survivre à votre aventure sur l'Hanninah.
(418, 430) FIN

34

Vous parvenez à couvrir une distance appréciable, quand le pire survient. Vous ne commettez aucune erreur, mais le canoé racle sur un objet immergé et tranchant. L'eau jaillit d'une déchirure dans le fond du bateau. Votre équipe parvient à amener l'épave et l'équipement jusqu'à la berge.

Peu de temps après, vous grignotez un ragoût d'écureuil, quand vous entendez cliqueter vos ustensiles en fer. Vos regards se tournent rapidement vers le rocher plat où votre vaisselle est rangée, et vous voyez les couverts trembler et pivoter, rebondissant et tapotant doucement le sol.

«Un tremblement de tere...» marmonne Norman. Vous secouez la tête. Dans la rivière, aucun changement n'est visible, et les arbres n'enregistrent aucune secousse. Pris d'une intuition, vous sortez la boussole de votre poche et regardez le cadran. L'aiguille tourne comme prise de folie.

«Ce doit être une sorte de perturbation magnétique», proposez-vous avec hésitation.

«Le Wendigo !, dit Charlie d'une voix rauque, le Grand Wendigo est proche» !

Pour le calmer, faites un jet de Psychanalyse. S'il est réussi, allez en –62– ; dans le cas contraire, allez en –61–.
(411) 3 MH

35

Vous parvenez à raisonner le guide affolé. «Vous dites la vérité, docteur, dit-il, les légendes de mon peuple ne peuvent être vraies. Je suis civilisé, comme vous». Il peut ensuite parler de l'origine de sa peur. «Ces traces, dit-il, sont les mêmes que celles que j'ai vu un matin après la disparition d'un des enfants de mon village.» Sa réticence vaincue, il vous divulgue un torrent d'informations et de légendes. «Lorsque quelqu'un est enlevé par les Petits Etres, les Puk-Woogies, il ne revient pas, et s'il revient, il est frappé d'une terrible malédiction.»

Vous écoutez patiemment ces contes primitifs, mais vous restez sceptique. De se confier à toutefois aidé Charlie, et il est prêt à continuer en –10–.
(17) 4 MH

36

Un homme blanc, dans un manteau à carreaux, gît sous un buisson, pâle et saignant par la bouche. Il semble à l'article de la mort. Jetez un dé. Si vous obtenez un nombre pair, allez en –37– ; impair, allez en –497–.
(18) 1 MH

37

Alors que vous vous penchez sur le malheureux, il envoie sa main et vous agrippe par le col et votre veste. Il souffle péniblement: «Prenez garde... Des petits indiens... Des petits nains... Là-haut... Ils tiennent Jake... Oh, mon dieu...» Il est mort.

Pour enquêter sur les «petits indiens», allez en –498– ; pour reprendre votre route, allez en –20–.
(36) 2 MH

38

Affligé par la perte de Sylvia, mais incapable de renoncer à l'incroyable opportunité d'explorer la vallée cachée, vous vous y enfoncez avec Norman, jusqu'en –63–.
(277, 483, 528) 1 MH

39

Lorsque vous reprenez vos esprits, vous êtes inconfortablement couché sur des galets, près d'un torrent coulant au fond d'un étroit défilé. Vous êtes assailli immédiatement par le terrifiant souvenir de cette hideuse créature dont l'apparence évoque un dieu malfaisant. Vous vous asseyez vivement, avec raideur, et examinez les bosquets de jeunes arbres et de bouleaux squelettiques poussant sur les parois de la gorge. Pour autant que vous puissiez en juger, vous êtes seul et hors de danger pour l'instant.



Précipitamment, vous cherchez vos armes et ne trouvez rien mis à part votre couteau de chasse, toujours dans son fourreau. Vous décidez de rester où vous êtes jusqu'au matin, dans le vague espoir que quelqu'un vous trouve. Au matin, le soleil dissipe la brume, et vos espérances. Vous êtes seul. Allez en –67–.
(72, 264) 1 MH

40

La nuit, vous frissonnez dans votre sommeil. Le froid se précise quand Charlie pénètre dans votre tente et vous réveille d'une secousse. «Qu'y a-t-il ? Pourquoi fait-il si fichtrement froid ? maugréez-vous.

«Patron, venez vite» vous prie le guide. Vous le suivez en enfilant votre veste. A l'extérieur, l'herbe, les pierres, les aiguilles de conifères, tout est gris, couvert de givre.

«C'est impossible, déclarez-vous, nous sommes encore en été !»

«Regardez, Patron» dit Charlie d'une voix sourde en pointant un doigt vers l'endroit où Bernard Ebstein était assis au début de sa veille.

L'étudiant gît pelotonné derrière une souche. Vous vous approchez rapidement. Ebstein s'est transformé en une chose molle et ratatinée, bavante et gémissante. Son front exsangue semble mollement creusé, comme un ballon dégonflé. Comment il peut vivre encore dans cet état dépasse votre entendement.

«Que quelqu'un apporte une couverture», ordonnez-vous. Dès que Sylvia l'apporte, vous en enveloppez Bernard confortablement. Tout en faisant cela, vous remarquez qu'il flotte dans l'air froid une odeur indescriptible et quelque peu répugnante. Et, en prenant la veste du jeune homme, vos doigts glissent sur une matière grisâtre et huileuse qui semble la recouvrir.

Pour résoudre ce mystère et prendre une revanche sur ce qui a commis cette atrocité, quoi que ce soit, allez en –654– ; pour fuir la vallée, terrorisés, allez en –43–.
(20, 21) 4 MH

41

Vous réveillez immédiatement vos élèves et, pendant qu'ils s'habillent, leur expliquez ce qui s'est passé. Pour partir sur le champ chercher Charlie, allez en –46– ; Pour attendre le jour, allez en –57–.
(62) 1 MH

42

Vous réalisez que cette fois Charlie a raison. Accompagné de Norman, vous allez à la tente de Bernard pour transporter le malheureux dans le canoé. Lorsque vous ouvrez le battant, vous constatez que l'étudiant n'est plus là. Ses traces vous guident jusqu'à la Hanninah et s'évanouissent. De rapides recherches ne donnent rien, et vous concluez qu'après avoir erré en délirant, il est tombé dans la rivière et s'est noyé.

Vous chargez rapidement le canoé et vous vous mettez en route pour –32–.
(654) 2 MH

43

Ensemble, vous placez Bernard et les bagages faits à la hâte dans le canoé. Charlie fait démarrer le moteur et, sans se soucier d'économiser l'essence, s'emploie à vous éloigner tous de la berge hantée par la créature. Les yeux fixés sur les rives menaçantes du Val du Bourreau, personne ne voit le corps de Bernard bouger, jusqu'à ce qu'il ne soit trop tard.



Sylvia pousse un cri en voyant le jeune homme blessé sauter sur elle, la griffant de ses ongles et faisant claquer ses mâchoires, tout en hurlant comme un animal. Son combat dément menace à chaque seconde de faire chavirer le canoé. Charlie, Norman et vous tentez chacun d'attraper Bernard. Ceux qui réussissent un jet de DEX × 5 arrivent à le saisir. Le fou a une force de 20. Combinez la FOR de tous ceux qui ont attrapé Bernard et utilisez la Table de Résistance. Si vous le maîtrisez, allez en –44– ; sinon, allez en –45–.
(40) 4 MH

44

Votre équipe réussit à repousser Ebstein loin de Sylvia et à le balancer par-dessus bord. Il s'enfonce dans le puissant courant. Pendant un instant, vous le voyez nager près du fond d'une étrange manière, puis plus rien. Sylvia est griffée, et encore sous le choc de l'attaque, mais n'est pas autrement blessée. Allez en –32–.
(43) 3 MH

45

Votre lutte fait incliner le canoé sur la droite, et vous êtes tous jetés dans les eaux froides de la Nord-Hanninah. Charlie nage courageusement jusqu'à Bernard, toujours cramponné à Sylvia, et enroule son bras autour du cou de l'étudiant enragé. Ebstein lache Sylvia et tente férocement de griffer les yeux du guide. Gênés par le courant, aucun de vous ne peut intervenir avant qu'ils ne disparaissent tous les deux de la surface des flots, pour ne plus remonter.

Le canoé est entraîné au loin, mais une partie de l'équipement s'échoue sur la rive proche. Norman, Sylvia et vous nagez jusqu'à la berge et faites le compte de ce qui vous reste. Jetez 1D3 par arme pour déterminer combien il vous reste de fusils, de couteaux et de hachettes. Allez en –324–.
(43) 3 MH

46

«Essayons de retrouver la trace de Charlie, lancez-vous. Prenez vos armes et suivez-moi !». Alors que vous vous enfoncez dans l'obscurité des pins et des sapins, la piste devient difficile à suivre. En peu de temps, vous perdez les traces de Charlie, et n'arrivez pas à les retrouver. Vous n'avez d'autres solutions que de rentrer au camp. Allez en –57–.
(41) 1 MH

47

Laisser partir le jeune homme serait le perdre définitivement dans le dédale obscur des arbres et des marécages. Vous vous lancez à sa poursuite, criant son nom dans l'espoir de lui faire reprendre ses esprits avant qu'il ne se perde. Vous entendez au devant de vous le bruit d'une foulée puissante, faisant craquer les brindilles et l'herbe gelée. Gelée ! Vous n'arrivez pas à comprendre ce coup de froid hors de saison, mais vous n'avez pas le temps d'y réfléchir pour l'instant. Vous entendez maintenant qu'un second coureur a rejoint le premier, une foulée d'une puissance phénoménale, produite par quelque chose d'au moins aussi lourd qu'un original. Soudain, les bruits de course s'arrêtent. Vous débouchez dans une clairière ; la faible lueur de la lune vous permet de voir qu'elle est vide.

Au-dessus de votre tête, retentit alors un cri pathétique: *«ô, ciel de feu ! mes pieds, mes pieds brûlent !»*

Pour lever vos yeux et regarder celui qui a crié –72– ; pour vous boucher les oreilles et les yeux en attendant que cessent les plaintes, faites un jet de Connaissance de la Forêt. S'il est réussi, allez en –49– ; s'il est raté allez en –48–.
(655) 1 MH

48

Les bois se réchauffent progressivement, mais vous réalisez à l'aube que vous êtes perdu au fin fond du Canada. Vous restez sur place le reste de la journée, vous nourissant de myrtilles. La tombée de la nuit, puis le lever du jour vous persuadent de votre total isolement. Allez en –67–.
(47, 657) 1 MH

49

En véritable homme des bois des temps modernes, vous retrouvez aisément votre chemin jusqu'au camp. La température est redevenue normale, et vos camarades vous assaillent de reproches et de questions. Ce que vous leur apprenez au sujet de Bernard les stupéfie. Charlie semble particulièrement affecté.

«Les histoires de mon peuple parlent du terrifiant Maître des Bois, le Grand Wendigo, le Marcheur du Vent Ithakwanni. C'est un puissant démon. Parfois il enlève un homme et le transforme...» Le guide refuse d'en dire plus.

Pour le persuader de raconter toute l'histoire, faites un jet de Discussion. Si vous réussissez, allez en –73– ; Si vous échouez, allez en –74–.
(47) 2 MH

50

Vous décidez ensemble que les grottes conviendront parfaitement comme abri tant que vous resterez dans les environs. Charlie se propose d'en explorer les passages et demande à Bernard Ebstein de l'accompagner. Pendant ce temps, avec Norman et Sylvia, vous installez un camp rudimentaire dans la première salle de la caverne. Bien que rendus mal à l'aise par la perte du canoé, la chance qui leur est donnée de se révéler de «vrais aventuriers» remonte le moral des étudiants. Mais leurs joyeuses plaisanteries sont soudain interrompues par les échos de hurlements de terreur provenant des couloirs de la grotte.

Armes et torches en main, vous partez tous les trois sur leur chemin, balisé soigneusement par Charlie. La roche devient glissante sous vos pieds, et vous découvrez une caverne couverte de glace en permanence, formant stalactites et stalagmites. Déconcertés, vous voyez que le sol est jonché d'os de caribous, scintillants de cristaux de givre. Des douzaines d'animaux ont péri ici, peut-être noyés tous en même temps, ou venant y mourir l'un après l'autre.

Mais vous détournez votre esprit des caribous, la caverne étant la scène d'une tragédie de plus urgente nature: Charlie a disparu ; Bernard Ebstein gît en travers d'une pile d'os, une petite flèche plantée dans son épaule. Un examen rapide vous apprend qu'il est mort. Vous ôtez la fléchette. Sa pointe est un petit silex, comme ceux qu'utilisent certaines tribus indiennes pour chasser les oiseaux. Le projectile devait être empoisonné, sans quoi il n'aurait pu tuer Bernard.

Ce nouveau coup du sort vous affecte profondément. Vous voulez rester, éclaircir une fois pour toute les mystères de cette vallée, mais pouvez-vous risquer la vie de Norman et Sylvia ?

Pour céder à votre obsession, allez en –75– ; pour retourner vers la civilisation, allez en –324– ; pour réfléchir, allez en –425–.
(31) 2 MH

51

Deux jours de travail, à l'aide de méthodes et d'outils improvisés, vous sont nécessaires pour construire un radeau capable d'affronter les eaux tumultueuses de la Hanninah. Vous y posez vos maigres possessions et, avec des perches, le propulsez dans le puissant courant. Le jour suivant, vous luttez vaillamment le long des gorges et des rapides. Un excès de confiance vous rend peut-être trop audacieux, et dans une énorme cuvette d'eaux bouillonnantes, le radeau est balancé par une vague et pique du nez. Allez en –165–.
(22, 155, 160, 460) 1 MH

52

Après des recherches infructueuses à travers la pénombre des fourrés, les étudiants et vous retournez au camp, où vous constatez que le canoé a disparu ! Ce mystère s'éclaircit rapidement quand Charlie se révèle avoir disparu aussi. Allez en –53–.
(24, 29) 1 MH

53 Vous réalisez maintenant la folie que vous avez commise en pénétrant dans la vallée de la Nord-Hanninah, si mal préparés pour affronter l'incroyable menace qui s'y cache. Votre seul espoir est de vous enfuir le plus vite possible. Allez en –324–.
(52, 247) 1 MH

54 Les plantes comestibles ont jusqu'ici été assez abondantes pour vous nourrir tous les trois, mais une marche de plus de cent cinquante kilomètres à travers des terres désertes et vierges de tout chemin n'est pas une mince affaire. Les abords de la Nord-Hanninah sont parfois trop marécageux ou trop abrupts pour que vous puissiez passer, et il vous faut alors traverser des gorges ou vous enfoncer dans la forêt, en prenant garde à ne pas vous égarer. Allez en –324–.
(58, 94, 110, 124, 132, 140, 147, 156, 540, 650, 656) 1 MH

55 Les brumes légendaires de la Nord-Hanninah ne sont que trop réelles. Vous êtes privés, nuit et jour, de soleil et d'étoiles. De plus, quelque anomalie affecte votre boussole, de par la proximité du pôle, ou pour une autre raison, vous ne sauriez dire. Quoiqu'il en soit, vous et votre équipe êtes perdus, et vous n'avez aucune idée de la direction dans laquelle se trouve la rivière. Faites un jet de Chance. S'il est réussi, allez en –413– ; s'il est raté, allez en –132–.
(600, 601) 1 MH

56 Temps de Récupération: ajoutez 1 P.d.V. si nécessaire à vos compagnons et à vous-même. Les autres se regroupent et se rangent derrière vous. Les pics des Monts Ram apparaissent en direction de votre objectif. Vous avancez sous le regard impassible des porte-malheur sculptés par le froid, sous les temples, les flèches et les contreforts de ces pics érodés. L'étrange majesté de ces formes fait naître chez vos compagnons une crainte respectueuse. Si ces antiques montagnes sont le temple de dieux oubliés, vous ne pouvez qu'espérer qu'ils ne voient pas votre passage comme un blasphème. Faites un jet de Ecouter. S'il est réussi, allez en –84– ; sinon, allez en –85–.
(158, 164, 604) 1 MH

57 Au matin, vous vous retrouvez ensemble pour le petit déjeuner. Les étudiants ont les traits tirés, fatigués par la brièveté des nuits et la tension nerveuse due à la perte de Bernard puis de Charlie. Vous pensez à vos responsabilités envers eux, puis à Chalrie peut-être perdu dans la forêt. Enfin, vos pensées vont à votre expédition et à l'importance qu'elle a pour vous. Il vous faut prendre une décision.

Si vous voulez rester un jour de plus pour essayer de retrouver les traces de Charlie, allez en –144– ; si vous voulez continuer à explorer, allez en –75– ; si vous voulez revenir à la civilisation, allez en –324–.
(41, 46) 1 MH

58 Votre expérience de la forêt n'est pas aussi grande que vous le pensiez ; vous avez perdu les traces que vous suiviez, et êtes incapable de les retrouver. Bien qu'ayant perdu votre guide, votre canoé, et l'un de vos jeunes protégés, vous pouvez toujours essayer de continuer votre mission de départ.

Pour continuer les recherches, allez en –59– ; pour repartir en exploration, allez en –75– ; pour retourner vers la civilisation, allez en –54–.
(87) 1 MH

59 Vous découvrez les traces de pieds minuscules, et elles semblent très récentes. Faites un jet de Discrétion, en utilisant le pourcentage du personnage le moins discret de votre équipe. S'il est réussi, allez en –86– ; s'il est raté, allez en –85–.
(58) 1 MH

60 Temps de Récupération: ajoutez 1 P.d.V. si nécessaire à vos compagnons et à vous-même. La Nord-Hanninah coulant par endroits au fond de gorges, et traversant des marais infranchissables, votre équipe est en de nombreuses occasions forcée de s'enfoncer dans les terres, courant le risque de perdre la rivière. Le second soir, vous faites halte sur un tertre, où le sol est assez sec pour que vous puissiez y installer votre camp. Puis vous partez chasser avec Bernard.

Vous essayez d'attraper un lièvre des neiges blotti sous un rocher moussu quand vous entendez, à la dernière seconde, un grognement venir d'au-dessus de vous, légèrement sur votre gauche. Un carcajou aux mâchoires écumantes bondit sur votre compagnon. Pour lui tirer dessus, utilisez votre pourcentage normal au fusil. Si vous touchez, allez en –88– ; si vous manquez, allez en –94–.
(158, 604) 1 MH



61 Charlie pousse un cri hystérique: «Non ! Le Grand Wendigo ! Le Grand Wendigo arrive !» Avant que vous compreniez ce qui se passe, il s'empare de son fusil et le lève vers vous et vos élèves. D'un air affolé, il recule vers la rivière.

«Les hommes blancs ne comprennent pas, déclare-t-il. Et bien, rejoignez le Wendigo !» Il court vers le canoé inutilisable, prend son paquetage et disparaît dans la forêt.

Vous criez après lui, faisant appel à sa raison et à son sens de l'honneur. Mais aucune parole ne ramène le guide terrorisé. Ce sont maintenant les étudiants effrayés qu'il vous faut calmer. Allez en –95–.
(34) 1 MH

62 «Je... Je suis désolé, Patron, marmonne Charlie confusément le regard abattu, je ne suis qu'un idiot. Mais c'est dur d'être plus sage que les sages de mon peuple».

Ce problème résolu, vous prenez la première veille, choisissant pour cela une légère élévation située derrière les tentes. La nuit est inhabituellement fraîche et vous fait claquer des dents, mais fait cesser les attaques des énormes moustiques du coin. Le vent se lève. Soudain, un son que vous n'avez jamais entendu auparavant parvient à vos oreilles. On dirait un gémissement ou le cri d'un animal ; ou plutôt comme si, au loin, tous les animaux de la Grande Forêt hurlaient en même temps. Vous tripotez nerveusement la crosse polie de votre fusil.

A l'inquiétant gémissement de la nuit, fait écho celui provenant de la tente de Charlie. C'est un halètement de peur qui se transforme en un faible sanglot. Vous vous levez, descendez vers la tente du guide, et écoutez.

Il semble être la proie d'un chauchemar. Avec une grimace, vous vous demandez si vous devez l'en sortir. Vous saisissez alors, portée par la brise, une nouvelle odeur. Elle vous fait penser à de la mousse... Un lourd et épais tapis de mousse. L'odeur est suivie d'un appel implorant: *«Charlie... Char-lie...»*

Un flocon glacé fond sur votre nez. De la neige en été ? Impossible, même dans les Territoirs du Nord-Ouest.

Alors que vous restez médusé, une forme sombre et ramassée passe devant vous comme un boulet de canon. Charlie ! Pieds nus, courant à une vitesse stupéfiante.

Dans un instant, il sera avalé par la forêt. Pour partir à sa poursute, allez en –107– ; pour réveiller d'abord les étudiants, allez en –41–.
(34, 527) 3 MH

63 Peu de temps vous est nécessaire pour confirmer votre hypothèse selon laquelle des milliers d'espèces de la faune et de la flore de cette gorge

gigantesque n'ont pas évolué. Vous voyez des arbustes, des fleurs et des bêtes étranges, dont les descendants du monde extérieur ne vivent qu'en Afrique et en Asie, tels que les chameaux, les rhinocéros et les éléphants.

Vous pouvez difficilement y croire. Vos collègues de Miskatonic ne le croiront jamais s'ils n'ont pas une preuve concrète.

Faites un jet de Géologie. S'il est réussi, allez en –112– ; s'il est raté, allez en –213–.

(38, 312, 535) 6 MH

64

«Venez», dites-vous à vos compagnons, et vous continuez de l'avant. Plus loin, vous constatez que la croûte minérale longeant le torrent n'est plus intacte. Les pierres semblent avoir été grattées et dépouillées de leur dépôt sulfureux et de leurs élégantes vermiculures. Faites un jet d'Ecouter. Si vous réussissez, allez en –65– ; si vous échouez, allez en –104–.

(19, 98) 1 MH

65

Le vent tourne et vous entendez un vrombissement, comme un bruit de moteur, ce qui semble improbable vu l'endroit où vous vous trouvez. Ordonnant aux autres de rester en arrière, vous avancez précautionneusement dans le canyon et jetez un regard circonspect au-delà du virage. Faites un jet de SAN et allez en –114– s'il est réussi ; s'il est raté, perdez 1D6 points de SAN et allez en –70– (si vous échappez au Choc Psychologique ou à la Folie à Durée Indéterminée.)

(64) 1 MH

66

Norman hurle de frayeur et commence à s'éloigner de la scène du meurtre rituel. Vous regardez frénétiquement en direction des nains, et vous les voyez s'emparer de leurs lances, leurs arcs et leurs carquois.

Puis Sylvia pousse un cri. Vous tournez la tête et voyez Norman sauter par-dessus une souche et une folle envolée, la tête la première. Sylvia gît là où Norman l'a laissée, recroquevillée sur les feuilles. Vous vous précipitez vers elle et la retournez. Vous contemplez, le souffle coupé, le couteau qu'un Norman enragé a plongé dans sa poitrine.

Il n'y a aucun espoir pour elle ; vous devez sauver votre vie. Allez en –116–.

(201) 1 MH

67

Temps de Récupération: ajoutez 1 P.d.V. si nécessaire à vos compagnons et à vous-même. Découragé par la perte de vos compagnons et la perspective d'un marché pénible dans les étendues les plus sauvages des Territoires du Nord-Ouest, vous vous frayez violemment un chemin dans les broussailles. Dans les montagnes de l'ouest, le tonnerre résonne comme l'écho de lointains tambours. Le sommet des pics disparaît lentement sous un voile de nuages descendants. Vous passez une rivière à gué, puis traversez une étroite pinède. Le paysage s'estompe tandis que vous continuez votre route. Durant les jours suivants, vous êtes amené à essayer de pêcher à mains nues, à manger tout ce que vous réussissez à tuer et à cueillir les baies qui poussent sur votre chemin. Vous subissez une épreuve qui découragerait même un connaisseur expérimenté de la vie en forêt.

Faites un jet de Connaissance de la Forêt. Si vous réussissez, allez en –513– ; si vous échouez, jetez un dé à six faces: 1, –119– ; 2, –427– ; 3, –494– ; 4, –496– ; 5, –126– ; 6, –501–.

(39, 48, 111, 191, 223, 251, 284, 295, 302, 319, 327, 336, 337, 365, 377, 408, 415, 442, 473, 489, 491) 1 MH

68

Vous êtes couché ici depuis de nombreuses heures, observant le ciel devenir sombre, puis s'éclaircir à nouveau. Une violente douleur, comme des ongles brûlants, vous déchire les entrailles. Votre langue est enflée et sort de votre bouche. Vous vous souvenez vaguement de vogre inanition, puis de votre festin désespéré d'étranges fruits sauvages. Les effets de l'empoisonnement se sont manifestés peu après.

Des images de vos compagnons, de vos aventures, de l'université traversent brièvement votre esprit enfiévré tandis que la mort obscurcit vos yeux.

(120) FIN

69

Armé jusqu'aux dents, vous partez seul sur la piste du tueur glacé. Vous avez ordonné à Norman et Sylvia de rester au camp et d'être vigilants. Vous n'avez pas le droit de mettre leurs vies en danger. La piste singulière de la créature est facile à suivre. La monotone succession d'empreintes circulaires est d'une parfaite régularité. Incroyablement, lorsqu'elles passent sur la roche, la matière est annihilée aussi nettement que sur le sol.

Plus tard, bien après l'heure du dîner, l'air se rafraîchit, pénétrant la veste de chasse que vous portez. La mousse et les épines de pin se couvrent de givre.

Vous entendez de l'autre côté d'une butte boisée, le bruit d'une machine qui se déplace. Une balle engagée dans le canon, vous commencez à grimper en direction de votre adversaire.

Pour grimper la colline et voir ce qui se trouve de l'autre côté, allez en –121– ; si vos nerfs craquent et que vous désirez repartir en arrière, allez en –122–.

(462, 654) 3 MH

70

Horrible ! Incroyable ! Des sortes de homards roses, grands comme des hommes, déambulent sur les roches recouvertes de minerai. Vous entendez hurler, et mettez un moment avant de réaliser que c'est vous qui avez crié.

Vous vous précipitez en arrière vers vos camarades en braillant «Allons nous en d'ici !» Ils courent derrière vous jusqu'en –143–.

(65) 1 Mythe de Cthulhu, 3 MH

71

Perdant le moins de temps possible, vous réveillez Charlie, Norman et Sylvia. Vous leur racontez ce qui s'est passé et leur demandez de vous aider.

«Non !, répond durement Charlie. Nous ne devons pas tenter de retrouver le garçon. Il a entendu l'appel du Grand Wendigo. Il *est* Wendigo. Il faut fuir !»

Pour insister, allez en –521– ; Pour suivre le conseil de Charlie, allez en –32–.

(655) 1 MH

72

Vous levez vos yeux vers le ciel et voyez une horreur gigantesque courant dans les airs. Faites un jet de SAN. Si vous réussissez, perdez 1D10 points de SAN et allez en –39– ; si vous échouez, perdez 1D100 points de SAN et allez en –264–.

(47, 107) 1 MH

73

«Le garçon a été enlevé par le Wendigo-qui-marche-sur-le-vent, le Gand Wendigo, Ithakwanni, Père de tous les Wendigos», commence Charlie Foxtail d'une voix tremblante. «Quand le Grand Wendigo le désire ou quand il est convoqué par un shaman, il emporte un homme au loin et le force à courir dans les airs avec lui, si vite que les pieds de la victime brûlent. Ithakwanni lui donnent alors des pieds comme les siens. Il devient un Wendigo, une créature qui se nourrit de chair humaine.

Si le garçon revient, il sera wendigo ; il aura un cœur de glace qu'il faudra faire fondre pour le tuer.»

Vous vous rappelez avoir entendu une fois quelque chose comme ça, mais l'histoire de Charlie est fantastique ; néanmoins, il est clair que le guide y croit dur comme fer.

Si vous acceptez la perte de Bernard, allez en –32– ; si

vous demandez à Charlie de vous aider à le chercher, allez en –521–.
(49) 2 Mythe de Cthulhu, 5 MH

74 «Non ! L'Homme Blanc ne comprend jamais ! Parler du Grand Wendigo, c'est l'attirer près de nous ! Nous devons quitter la Nord-Hanninah !», dit Charlie. Pour abandonner Bernard à son mystérieux destin, allez en –32– ; pour demander à Charlie d'oublier ses superstitions et de vous aider dans vos recherches, allez en –521–.
(49) 1 MH

75 Temps de Récupération: ajoutez 1 P.d.V. si nécessaire à vos compagnons et à vous-même. Norman et Sylvia vous suivent passivement. Ils ne le disent pas ouvertement, mais ils doutent tous les deux de votre raison alors que vous vous obstinez à continuer après avoir perdu Bernard et Charlie.

Vous ne tentez pas de vous justifier. La seule chose qui compte est le succès de votre mission.

Sur votre route, vous rencontrez une gorge et décidez de la suivre. Environ un mile plus loin en amont, vous trouvez une fissure dans le flanc de la montange, la source de la rivière. L'eau coulant rapidement à cet endroit, il pourrait être dangereux d'essayer de passer la fente pour explorer la vallée au-delà.

Pour installer le camp et vous reposer avant de retracer votre route, allez en –124– ; pour essayer de franchir la fissure vers la vallée cachée, allez en –125–.
(50, 58, 94, 181, 425, 600) 1 MH

76 Le choc vous force à penser que retourner à la civilisation est la seule chose raisonnable à faire. Faites un jet de Connaissance de la Forêt. S'il est réussi, allez en –513– ; s'il est raté, allez en –324–.
(181) 1 MH

77 Vous faites chacun votre lit entre les murs décrépits de la cabane. Ils vous offrent une protection certaine contre le vent glacé, bien que l'état du toit vous fasse souhaiter qu'il ne pleuve pas.

Malgré le vacarme des grenouilles, il vous semble avoir entendu quelque chose à l'extérieur. Vous demandez le silence et écoutez. Vous entendez le bruissement de pieds mal assurés marchant sur l'humus couvrant le sol de la forêt. Vous dites aux étudiants de s'armer et sortez par l'ouverture sans porte.

Votre fusil tremble.

Vous voyez un homme blanc. Sa barbe est hirsute et graisseuse. Il est nu, à l'exception de ses pieds, enveloppés dans des bouts de chiffon, et de sa taille, enroulée dans une peau de bête. La folle expression de son visage vous inquiète, mais il ne porte pas d'arme.

Pour tirer sur l'intrus, allez en –78– ; pour poser votre fusil et guider le malheureux jusqu'au feu, allez en –175–.
(413, 653) 1 MH

78 Vous tirez à bout portant dans la poitrine de l'homme. Faites un jet de Chance. S'il est réussi, allez en –81– ; si vous échouez, allez en –79–.
(77) 1 MH

79 Une expression de stupéfaction sur le visage, l'étranger trébuche en arrière en poussant un grognement, et s'écroule raide mort. Vous vous précipitez sur lui ; un bref examen vous confirme le pire. Vous avez tué, assassiné un homme innocent, probablement un forestier ou un prospecteur perdu. Si vous retournez à la civilisation, Sylvia et Norman seront forcés de dénoncer votre acte de folie. Même en évoquant les circonstances atténuantes, combien d'années de prison ceci va-t-il vous coûter ? Faites un jet de SAN. Perdez 1D6 points de SAN si vous le ratez. Sauf en cas de Choc Psychologique ou de Folie à Durée Indéterminée, allez en –97–.
(78) 1 MH

80 Votre tentative maladroite réveillerait un mort, et à plus forte raison un homme endormi. Jetez 1D6. Si vous obtenez de 1 à 4, allez en –219– ; si vous obtenez 5 ou 6, allez en –180–.
(178) 1 MH

81 Interdit, vous voyez l'étranger vaciller en arrière sous l'impact de la balle, puis se redresser, même pas blessé, Allez en –127–.
(78) 2 MH

82 Norman et vous dormez près du feu tandis que Sylvia monte la garde, étreignant nerveusement son fusil. La perte de Bernard et de Charlie a beaucoup affecté les deux étudiants. Vous espérez pouvoir les ramener à la civilisation avant que la peur et la tension nerveuse ne rendent fou l'un des deux, ou les deux.

Une dure secousse vous sort de votre sommeil. «Il y a eu un bruit, bredouille Norma, Sylvia n'est plus là !»

Vous bondissez sur vos pieds, enfilez votre veste et ramassez votre fusil posé sur le sol. Bien qu'il soit très tôt dans la matinée, le jour sub-arctique commence à se lever. Des recherches aux alentours vous révèlent les traces des ravisseurs de Sylvia. Elles sont différentes de ce à quoi vous vous attendiez ; elles ont été faites par des pieds humains nus. Pour suivre les traces, allez en –128– ; pour considérer Sylvia comme définitivement perdue, allez en –279–.
(124, 470) 2 MH

83 Le fait que les autorités canadiennes ne vous considèrent pas responsable de la perte d'aucun des membres de votre équipe joue en votre faveur, mais les parents des étudiants réagissent violemment et obtiennent que votre cas soit minutieusement réexaminé. Ils vous accusent d'être un fanatique incompétent prêt à risquer des vies innocentes dans la poursuite de ses théories excentriques. Votre réputation dans la communauté scientifique est en danger. Vous vous en tenez à votre rapport. Faites un jet d'Anthropologie. S'il est réussi, allez en –418– ; s'il est raté, allez en –214–.
(430) 0 MH

84 Entendant un bruit suspect, vous soufflez une mise en garde aux étudiants, qui se dissimulent dans les sous-bois. A votre étonnement, un petit homme sort en trottinant de la végétation. Il fait environ un mètre de haut, a les membres maigres et une grosse tête ; ses cheveux sont tous rassemblés au-dessus de sa tête en un seul nœud. Son visage vous rappelle un masque diabolique Kwakiutl.

Pour rester cacher en attendant d'en savoir plus, allez en –129– ; pour considérer l'étranger comme une découverte passionnante, levez-vous et entrez en contact en –130–.
(56, 163, 498) 4 MH

85 La première chose que vous entendez est l'appel de détresse de Bernard. Vous vous tournez dans la direction du cri et voyez que l'étudiant est prisonnier d'un groupe de gnomes, dont les silhouettes sont comme des ombres sous les grands arbres. L'un d'eux brandit une lame.

Pour abandonner Bernard et fuir avec Norman et Sylvia, allez en –113– ; pour tirer sur les nains, allez en –135–.
(56, 59, 89, 230, 231, 300) 2 MH

86

Votre équipe avance silencieusement, quand vous percevez un mouvement devant vous. Lorsque les formes émergent des conifères, vous voyez que l'une d'entre elles est Bernard, porté sur les épaules des trois nains au teint bistre. Pour suivre les nains et leur captif, allez en –133– ; si vous voulez crier pour effrayer les nains, allez en –134– ; pour leur tirer dessus, allez en –135–.

(59) 1 MH

87

Réussissez un jet de Suivre une Piste et suivez les assassins de Bernard jusqu'en –136– ; échouez et allez en –58–.

(137) 1 MH

88

La bête hurle, transpercée par votre balle. Ratant l'étudiant de quelques centimètres, le carcajou atterrit brutalement et se contorsionne sur le lit d'épines de pin. Si ce drame évité de peu vous a fait repenser votre stratégie, choisissez de retourner à la civilisation en allant en –232– ; ou de continuer l'aventure en –604–.

(60) 1 MH

89

Temps de Récupération: ajoutez si nécessaire 1 P.d.V. à vos compagnons et à vous-même. Vos étudiants ronchonnent. Ils veulent cesser l'exploration, mais vous ignorez leurs timides protestations. Faites un jet de Chance. S'il est réussi, allez en –90– ; s'il est raté, allez en –85–.

(299, 300, 424, 498) 1 MH

90

Continuant fermement de l'avant, vous découvrez un torrent s'écoulant d'une gorge. Vous la remontez et voyez qu'elle se termine sur une paroi rocheuse, d'où l'eau jaillit par une fissure. Bien que le courant soit fort, il doit être possible de se frayer un chemin dans l'eau jusqu'à l'autre côté. Pour aller de l'avant, allez en –91– ; pour rentrer à Ft. Mc Donald, allez en –158–.

(89, 603) 1 MH

91

Luttant contre la poussée de l'eau dans laquelle vous êtes enfoncés jusqu'aux genoux, vous avancez sur une corniche immergée. Elle s'étrécit à la fissure, et là, les risques sont plus grands.

Si Bernard réussit un jet de DEX × 5, allez en –642– ; s'il échoue, allez en –643–.

(90) 1 MH

92

Epuisé, l'étudiant se cramponne à un rocher jusqu'à ce que Norman, progressant prudemment sur la corniche, puisse le rejoindre et le tirer hors du courant. Il s'en est tiré de justesse. Vous devez sérieusement réfléchir au choix qui se présente à vous: prendre de nouveau des risques pour explorer au-delà de la faille en –605– ; ou retourner à la civilisation en –158–.

(642) 1 MH

93

Un simple faux pas éjecte de la corniche Sylvia, qui tombe au cœur de l'eau bouillonnante. Pour la laisser se noyer, allez en –534– ; pour tenter un sauvetage, faites un jet de FOR × 5 et un jet de Nager. Si vous réussissez les deux, allez en –533– ; si vous ratez un des deux, ou les deux, allez en –536–.

(125) 1 MH

94

Le cri de douleur et de terreur de Bernard vous tord les entrailles, comme les griffes et les dents du Carcajou s'enfonçant dans le corps de l'étudiant. Tandis que l'homme et la bête luttent au sol, vous tirez une balle dans le corps imprécis de l'animal.

Mais le mal est fait. Ecartant la bête, vous voyez que Bernard est blessé au cou et perd beaucoup de sang. Vous appelez frénétiquement Norman et Sylvia, mais les Premiers Soins sont impuissants à stopper l'hémorragie. Inconscient, Bernard résiste toute la nuit, mais rend l'âme au premier rayon du soleil.

Si vous pensez devoir continuer votre quête, pour que le jeune homme ne soit pas mort pour rien, allez en –75– ; si vous êtes découragé, allez en –54–.

(60) 1 MH

95

«Qu'allons-nous faire maintenant, docteur» ?, a finalement le courage de demander Norman. Sylvia, assise près de lui, attend votre réponse avec anxiété, et son visage coloré, éclairé par le feu, vous fait penser à une orpheline pleine d'espoir.

«Dès qu'il fera jour, nous essaieront de trouver la piste de Bernard. Nous ne pouvons l'abandonner ici tant qu'il restera une chance de le retrouver vivant».

A cet instant, un cri résonne distinctement dans le ciel: *«ô, si haut ! Mes pieds ! Mes pieds en flammes ! Mon cœur !»*

La plainte cesse soudain et vous entendez quelque chose de lourd s'écraser sur la cîme des arbres, brisant les branches dans sa chute.

Vous dites aux autres: «Prenez vos fusils». Vous vous tenez debout près du feu, le doigt nerveusement posé sur la détente. Les heures passent. Puis quelque chose sort des buissons d'un pas lent qui fait craquer les brindilles. Vous pouvez tirer dès que vous apercevez la silhouette de l'arrivant (portée normale) en allant en –138– ; ou vous pouvez le laisser s'approcher en allant en –101–.

(61, 123, 461, 523) 3 MH

96

La forme glappit et s'écroule. Vous frottez une allumette et vous approchez de l'étranger blessé. Vous laissez tomber l'allumette en gémissant. Vous avez abattu Bernard Ebstein, le jeune homme que vous aviez juré de sauver. Pensez à sa famille ! Pensez à ce que vont dire de vous les gens ! A votre retour à la civilisation, vous irez peut-être en prison.

Quelque chose dans votre esprit est au bord de la rupture. Faites un jet de SAN, et ôtez-vous 1D6 points de SAN si vous le ratez. Si vous échappez au Choc Psychologique ou à la Folie à Durée Indéterminée, allez en –97–.

(100) 1 MH

97

Vous vous reprenez tant bien que mal. Deux étudiants ont besoin de vous pour rentrer sains et saufs. Lorsque ce sera fait, vous pourrez faire face aux conséquences de votre acte. A l'aide de Norman et Sylvia, vous transportez le corps près du feu. Vous l'examinez, particulièrement les pieds. Ils sont presque détruits par le froid, couverts de plaies ouvertes violacées, et... brûlés ? Comment il a pu marcher dans ces conditions dépasse votre entendement. Allez en –105–.

(79, 96) 2 MH

98

Décidant que la grotte d'à côté fera une bonne base pour les prochaines explorations, votre groupe s'y installe puis vous rejoint pour un examen préliminaire des environs. Vous vous frayez un chemin à travers un terrain accidenté, couvert par l'ombre et le parfum des épinettes noires et des sapins. Vous parvenez devant une gorge creusée par un torrent d'où s'échappe une odeur de souffre. Vous trempez votre main dans l'eau et constatez qu'elle est tiède. Elle doit venir presque directement d'une source chaude.

Votre groupe est prêt à chercher l'origine du cours d'eau, et vous suivez donc son lit vers l'amont. Plus vous remontez, plus le dépôt minéral couvrant les pierres sur les bords est épais. Allez en –64–.

(31) 1 MH

99

La silhouette est envoyée au sol. Vous êtes certain de l'avoir touchée, mais elle s'assoit. Vous frottez une allumette et restez figé d'incrédulité. C'est Bernard Ebstein ! Vous remerciez Dieu de l'avoir manqué ; c'est-à-dire, vous *devez* l'avoir manqué. Allez en –101–.
(100)
1 MH

100

Votre fusil rugit. Jetez un dé ; si c'est pair, allez en –96– ; impair, allez en –99–.
(138)
1 MH

101

Vous lachez votre fusil. «Grands dieux, Bernard ! Nous pensions... Nous pensions que tu... Je veux dire, que t'est-il *arrivé* ? dites-vous. Comment es-tu parvenu ici ?»

Il fait deux pas en avant, balançant étrangement les jambes. Quelque chose dans sa démarche vous semble étrange. Boîterait-il ? Vous jetez un regard vers ses pieds. Ils sont masqués par un bandage informe, fait de lambeaux tirés de sa chemise et de sa veste. Pris de doutes irrationnels, mais tentant de rester logique, vous dites: «Tu dois te geler. Viens vite près du feu.

«Bernard... Est-ce que c'est vraiment toi ?» dit Syliva d'une voix tremblante.

La créature pousse un gloussement de dément.

Vous réprimez un mouvement de recul lorsqu'il s'approche du feu. Sa peau a un teint cireux, ses traits pendent mollement. De plus, il vous semble presque que quelque chose de bestial guette derrière son visage, comme à travers un masque humain. D'un point de vue intellectuel, vous voulez accepter cet être comme étant Bernard ; d'un point de vue émotionnel, cela vous est impossible.

Faites un jet de Mythe d'Hanninah. Si vous réussissez, allez en –102– ; si vous échouez, allez en –139–.
(95, 99, 138)
2 MH

102

Quelle que soit son apparence, cette entité ne peut pas être Bernard Ebstein. Si c'est son enveloppe qui est possédée, ou si c'est une pure et démoniaque imposture, vous l'ignorez. Mais vous vous souvenez maintenant de ce que vous avez entendu sur le *wendigo*. Cette chose doit être détruite.

Mais vous, un scientifique, ne pouvez avoir de telles pensées. Vous devez être malade de simplement les entretenir.

Si vous voulez tuer immédiatement la créature, allez en –177– ; si vous préférez attendre, allez en –139–.
(101)
4 MH

103

Vous tirez du feu de camp un brandon pointu et vous glissez derrière le prétendu wendigo. Alors qu'il commence à tourner la tête, vous le frappez au cœur, une décharge d'adrénaline galvanisant vos mains. Il pousse un horrible hurlement, empoigne le bout de la branche, et s'écroule.

En examinant le corps, vous réalisez avoir commis une terrible erreur. Emporté par votre imagination, vous avez assassiné un individu parfaitement ordinaire.

Faites un jet de SAN et perdez 1D6 points de SAN si vous ratez. Si vous n'êtes pas victime d'un Choc Psychologique ou de Folie à Durée Indéterminée, allez en –105–.
(177)
1 MH

104

Votre équipe passe une courbe et se retrouve face à l'horreur. Faites un jet de SAN et perdez 1D6 points de SAN si vous le ratez. Si vous évitez le Choc Psychologique ou la Folie à Durée Indéterminée, allez en –468–.
(64)
1 MH

105

Après de nombreux jours et de nombreuses difficultés, votre équipe et vous atteignez Ft. Mc. Donald. Là, vous confessez votre culpabilité, et les autorités canadiennes vous soumettent à des tests psychiatriques. Faites un jet de SAN. Si vous réussissez, vous êtes jugé pour avoir momentanément perdu la raison, ce qui implique l'extradition et la disgrâce, ainsi que la perte de votre position à Miskatonic. Si vous échouez, vous êtes jugé criminel psychotique. Lorsque vous êtes libéré, plus personne ne se souvient de votre nom et de vos titres. Vous perdez les 4/5 des points de Mythe d'Hanninah.
(97, 103)
FIN

106

Vous tirez du feu de camp un brandon pointu et vous glissez derrière le prétendu wendigo. Alors qu'il commence à tourner la tête, vous frappez.

La DEX du wendigo est de 15. Opposez votre DEX à la sienne sur la Table de Résistance pour déterminer les chances que vous avez de réussir votre attaque. Si vous réussissez, allez en –140– ; si vous échouez, allez en –141–.
(177)
2 MH

107

Vous foncez derrière le guide en fuite, et en une minute vous êtes hors de vue du camp. Même sous l'ombre des sapins et des épinettes, la blancheur du sol vous permet de voir qu'il a neigé.

«Charlie», hurlez-vous de toute la force de vos poumons, auquel vous répond un écho rauque et saisissant. Vous sentant démuni face à l'étendue et l'obscurité de la forêt, vous vous préparez à faire demi-tour, quand un gémissement jaillit *au-dessus* de vous:

«Le sentier de feu ! Mes pieds, ils brûlent !»

Pour lever les yeux vers le ciel, allez en –72– ; pour boucher les oreilles et les yeux jusqu'à ce que l'impossible auteur des cris s'en aille, allez en –657–.
(62)
3 MH

108

Les bois préhistoriques laissent la place à une étendue de prairie où paissent des animaux d'espèces supposées éteintes. Au bord de la plaine, des tigres à dents de sabre et des sortes de loups rôdent en quête d'une proie. En fait, certains sont déjà en train de chasser efficacement. Vous voyez un jeune camélidé à moitié dévoré, survolé par des condors guettant les restes. Vous tirez deux balles au-dessus de leurs têtes, prenant garde à n'en blesser aucun. Les rapaces s'écartent, et Norman et vous vous rendez maître de la moitié de cadavre.

«Je pense que, grâce aux restes de cette pauvre bête, mes collègues seront convaincus que de telles créatures vivent encore», dites-vous. Puis vous tranchez la tête du camélidé. «Maintenant, voyons si nous pouvons rentrer chez nous.» Allez en –361–.
(213, 646)
2 MH

109

Il y a quelque chose dans Bernard qui vous fait frissonner, mais vous attribuez cet air bizarre aux effets d'une longue privation. Les étudiants dorment, enroulés dans leurs couvertures. Assis sur une pierre, vous voyez passez paisiblement la première heure de votre veille.

Jetez 1D6. De 1 à 4, allez en –194– ; 5 ou 6, allez en –658–.
(139)
1 MH

110

Votre équipe rebrousse chemin avec difficulté, mais avant que l'un de vous ne rattrappe un Bernard désemparé, sa tête heurte un rocher pointu. Il est peut-être mort sur le coup ; vous ne le saurez jamais. Il est emporté par le courant. Pour passer la fissure, allez en – 125– ; pour laisser tomber et retourner à la civilisation, allez en –54–.
(642)
1 MH

111

Hors de vue, caché derrière une ancienne moraine glacière, vous voyez passer en cou-

rant les sauvages négroïdes. Lorsqu'ils sont loin, vous vous éloignez rapidement à travers les sous-bois, dans une direction perpendiculaire à la leur. Faites un jet de Chance ; s'il est réussi, allez en –513– ; s'il est raté, allez en –67–.
(116, 494) 1 MH

112

Non loin de la fissure qui a permis à Norman et à vous de pénétrer dans le pays perdu (le Pays Perdu de Nadelmann, comme vous l'appelez déjà en pensée), vous trouvez une plante à larges feuilles que vous reconnaissez comme identique à une ancienne espèce de la famille du hêtre, dont Yvan Kurtov, un de vos collègues de Myskatonic, vous a fait la description. Vous prélevez des échantillons de feuilles, de tiges, de graines et de racines. Vous estimez détenir la preuve dont vous avez besoin ; allez en –361–.
(63) 4 MH

113

Vous alertez d'un cri vos compagnons et les poussez devant vous. En un instant, vous vous êtes tous mis à courir aussi vite que vous le pouvez, ignorant les fourrés dont les épines accrochent vos vêtements et griffent votre peau.

La vitesse de votre groupe est de 8, celle des nains est de 7. Reportez-vous à la Table de Résistance, et opposez votre vitesse à la leur pour déterminer les chances que vous avez de les distancer. Si vous réussissez, allez en –147– ; si vous échouez, allez en –146–.
(85, 218, 238, 647) 1 MH

114

La vision est effrayante. A l'aide de matériel mécanique, plusieurs lézard-crustacés travaillent à gratter et balayer les rochers du défilé. Voilà pourquoi les pierres étaient nues. Les créatures doivent être intelligentes, bien qu'elles n'en aient pas l'air. En fait, même comme fruits de mer, elles vous sembleraient encore trop repoussantes. Leur corps est orné d'excroissances fongueuses. Vous les entendez bourdonner malgré le vrombissement des machines à collecter le minerai. Vous êtes ici à la recherche de races inconnues, et avez été récompensé au-delà de vos rêves les plus fous !

Vous les regardez jusqu'à ce que vos compagnons s'impatientent. Vous devez décider ce que vous allez faire.

Pour vous lever et saluer amicalement les étranges créatures, allez en –252– ; pour éviter le contact, faites un jet de Discrétion. S'il est réussi, allez en –159– ; s'il est raté, allez en –115–.
(65) 2 Mythe de Cthulhu, 6 MH

115

Votre pied glisse sur un rocher, et vous tombez à plat ventre dans l'eau peu profonde du torrent. Le brusque silence qui succède au ronronnement des machines à collecter le minerai vous apprend que vous avez été repéré. Vous vous débattez pour sortir de l'eau et foncez vers vos camarades en criant «sauvez-vous!». Allez en –143–.
(114) 1 MH

116

La meute hurlante est à vos trousses. La vitesse des nains est de 7, la votre de 8. Opposez ces vitesses sur la Table de Résistance. Si vous êtes le plus rapide, allez en –111– ; s'ils vous rattrappent, allez en –117–.
(66, 118, 240, 495) 1 MH

117

En dépit de la longueur de vos enjambées, les petits sauvages gagnent du terrain. Soudain, vous entendez un sifflement, et quelque chose vient frapper vos tibias. Les pieds entravés, vous tombez face contre terre. Des bolas canadiennes.

Les petits hommes se saisissent de vous, vous ligotent et vous emportent. Jetez un dé ; si c'est pair, allez en –263– ; si c'est impair, allez en –265–.
(116) 1 MH

118

Simultanément, les deux étudiants poussent un cri d'horreur, dont la forêt s'empare pour vous le renvoyer en un sinistre écho. Puis ils s'enfuient en courant aveuglément. Vous jetez un regard vers les sauvages. Ils sont en train de s'armer. Il est inutile d'essayer de rattraper les étudiants. Sauvez votre vie en allant en –116–.
(201) 1 MH

119

Jour après jour, le spectre de l'inanition assombrit votre marche. Vous n'arrivez pas à trouver suffisament de nourriture, vous êtes torturé par les crampes d'estomac, et vous devenez faible et léthargique. Alors que vous vous trainez le long de la rive de la Nord Hanninah, vous sentez soudain une présence. Cette rencontre ne vous procure aucun plaisir, car c'est une présence oppressante, étouffante et mauvaise. Elle sape vos dernières forces, et vous tombez à genoux sur le sable caillouteux.

Quelque chose, quelque esprit de cette région sauvage, tente d'anéantir votre volonté et de faire de vous sa chose. Le POU de l'attaque psychique est de 4D6. Déterminez, en opposant ce POU au votre, les chances de réussite de l'attaque. Si vous êtes vainqueur, allez en –120– ; sinon, allez en –162–.
(67, 126, 596) 1 MH

120

En un éclair, la pression psychique de l'esprit mauvais s'évapore, mais vous risquez toujours de mourir de faim. Faites un jet de POU × 3. Si vous réussissez, allez en –161– ; si vous échouez, allez en –68–.
(119) 6 MH

121

Le cœur au ventre et les dents serrées, vous vous mettez à quatre pattes et vous vous glissez comme un lynx jusqu'au sommet de la butte. Vous regardez furtivement de l'autre côté, et voyez la chose qui a attaqué Bernard.

Faites un jet de SAN. Si vous le ratez, perdez 1D6 points de SAN. Si vous évitez le Choc Psychologique ou la Folie à Durée Indéterminée, allez en –166–.
(69) 1 MH

122

Il n'y a rien à faire ; votre peur est la plus forte. Vous ne pensez pas à Bernard lorsque, avec un petit gémissement, vous glissez de la butte. Vos yeux sont brillants de larmes et vous espérez que, contre toute attente, la chose de l'autre côté vous laissera vous enfuir.

Faites un jet de Chance. Si vous réussissez, allez en –171– ; si vous échouez, allez en –172–.
(69) 1 MH

123

Tout à coup, Charlie s'empare de son fusil et le pointe sur votre cœur. «Vous ne savez pas ce que vous faites ! crie le guide, je ne tenterai pas le pouvoir du Grand Wendigo». Vous gardant sous la menace de son arme, il recule, puis se retourne et cours. Vous le suivez à une distance raisonnable, et vous constatez qu'il a pris le canoé, une partie des vivres et du matériel, et qu'il a disparu. Allez en –95–.
(521, 524) 1 MH

124

Sylvia prend la première veille, pendant que vous et Norman dormez. Avec de la chance, il ne se passera rien cette nuit. Faites un jet de Chance. S'il est réussi, allez en –54– ; s'il est raté, allez en –82–.
(75) 1 MH



Le lézard-crustacé fit feu avec son objet en forme d' "Y"...

1

125

Pour pénétrer dans le canyon se trouvant au-delà de la fissure, il vous faut suivre une corniche immergée sur laquelle l'eau coule violemment. Faites un jet de Chance. S'il est réussi, allez en –174– ; s'il est raté, allez en –93–.
(75, 110) 1 MH

126

Le gibier et les baies, ainsi que tout ce qui peut servir de nourriture, semblent avoir déserté les rives de la Nord-Hanninah: l'inanition est imminente. Alors que vous parcourez au hasard les recoins de la berge, tentant vainement d'attraper du poisson avec une branche aiguisée, vous trouvez un canoé abandonné. Si vous l'utilisez et osez affronter les eaux tumultueuses qui se trouvent au-devant de vous, allez en –242–, pour le laisser où il se trouve, allez en –119–.
(67, 596) 1 MH

127

Le visage de l'homme se transforme et vous voyez apparaître le masque de l'incarnation d'un démon. Par trois fois il crache un cri rauque, et à chaque fois, il grandit et se transforme. Au troisième cri, il n'a plus rien d'un homme, et vous avez devant vous un géant démoniaque, couvert de glace et de lambeaux de vêtements. Pour tenter de combattre la créature, allez en –184– ; pour tenter de fuir, allez en –187–.
(81, 141, 206, 207, 209, 219, 220, 222) 6 MH

128

Accompagné par un Norman assailli de craintes mais marchant courageusement, vous faites de votre mieux pour suivre la piste du ravisseur de Sylvia. Faites un jet de Suivre une Piste. Si vous réussissez, allez en –188– ; si vous échouez, allez en –190–.
(82, 233, 564) 2 MH

129

Le visage menaçant du petit primitif vous dissuade de le traiter comme un aborigène ordinaire. Vous restez caché. Faites un jet de Se Cacher pour chaque membre de votre équipe. Si vous n'en ratez aucun, allez en –195– ; si ce n'est pas le cas, allez en –416–.
(84) 2 MH

130

Le cœur battant d'excitation, vous vous redressez devant ce représentant d'une race inconnue, vos mains ouvertes en un geste amical. De surprise, le pygmée fait un écart, puis il s'enfuit à toutes jambes, poussant des cris alarmés d'une voix suraiguë.

Pour suivre le primitif effrayé, allez en –196– ; pour quitter l'endroit avant qu'il ne revienne avec ses amis, allez en –131–.
(84) 1 MH

131

Vous et votre groupe vous éloignez rapidement, en vous efforçant de laisser le moins possible de traces. Faites un jet de Chance. S'il est réussi, allez en –195– ; raté, allez en –647–.
(130, 200, 202, 416) 1 MH

132

Votre groupe malchanceux est victime de ce que craignent le plus les voyageurs du nord: la faim. Vous faites de votre mieux pour trouver de la nourriture, mais la cueillette est maigre, et ne suffit pas à remplir trois estomacs. Réussissez un jet de Chance et allez en –54– ; échouez et allez en –197–.
(55, 324) 1 MH

133

Tout en restant à couvert dans les fourrés, vous suivez la piste discrète laissée par les nains. Finalement, vous percevez une lumière vacillante, et vous vous faufilez prudemment près de sa source. Bernard est agenouillé entre deux jeunes arbres, auxquels il est attaché par les poignets. La lumière ne provient pas d'un feu de camp, mais d'une sorte de nuage tourbillonnant, projetant une lueur bleu-blanc ; une miraculeuse forme de lumière que les nains, à l'évidence, ont inventée... ou évoquée.

Maintenant, un des nains s'approche de Bernard, une faucille à la main. Deux autres s'accroupissent et poussent un cri long et perçant.

Pour rester silencieux et continuer à observer, allez en –199– ; pour tirer sur les nains, allez en –135–.
(86) 3 MH

134

Vous bondissez à découvert en hurlant «Yeeeeaah, yeeeaaahh !!» Les nains se retournent, bouche bée. Faites un jet de POU × 4. Si vous réussissez, allez en –200– ; si vous échouez, allez en –201–.
(86) 1 MH

135

Tout ceux de votre équipe qui ont un fusil tirent. Ceux qui parmi vous réussissent un jet de DEX × 5 peuvent tirer une seconde fois. Si vous réussissez à toucher deux fois au total (portée normale), allez en –202– ; sinon allez en –201–.
(85, 86, 133) 1 MH

136

La colère a réveillé le primitif en vous, et vous suivez la piste mieux que jamais. Vous avancez sur les traces des assassins de Bernard jusqu'à ce qu'une pâle lueur devant vous vous signale que vous touchez au but. Vous rampez, votre fusil coincé dans le creux de vos bras, jusqu'à ce que vous surplombiez la source de la lumière.

Faites un jet de SAN. Perdez 1D6 points de SAN si vous le ratez. Si vous échappez au Choc Psychologique et à la Folie à Durée Indéterminée, allez en –203–.
(87) 1 MH

137

Sans avertissement, Charlie lève soudain son fusil et le braque vers vous. «Vous ne m'écouterez pas ! Les Hommes Blancs n'écoutent jamais ! Faites vous tuer, si vous le devez, mais Charlie sauvera sa vie !» Le guide déraisonnable part alors en courant vers le canoé, y jette quelques vivres, et se propulse sur la rivière.

Laissés sans moyen de transport, vous pouvez suivre la piste des assassins de Bernard en –87– ; ou laisser tomber et tenter de guider vos deux protégés hors de ces terres désertes, en allant à pied jusqu'en –324–.
(23) 1 MH

138

Si votre tir fait mouche, allez en –100– ; sinon, allez en –101–.
(95) 1 MH

139

«Calmez-vous, conseillez-vous à Norman et Sylvia, tentant de maîtriser le tremblement de votre voix. Bernard s'est égaré, il a du avoir faim. De telles épreuves changent un homme. Apportes lui un peu de soupe !»

Sylvia remplit un bol et, à contrecœur, le présente à Bernard. Ce dernier fait une grimace d'horreur et jette le chaud récipient dont le contenu se répand sur le lichen gris-vert.

«Je... J'ai trop froid pour avoir faim, marmonne Bernard, je vais dormir».

«D'accord, dites-vous, c'est peut-être le mieux. Donnes lui de quoi se faire un lit, demandez-vous à Norman.

«Non, grommelle Bernard, je vais dormir là». Il vous indique un coin sombre, loin du feu. Vous ne dites rien et le laissez s'allonger sur la mousse froide.

Perturbé par le comportement de Bernard, vous gardez les yeux sûr lui pendant votre veille. Les bandages de ses pieds vous dérangent. Vous auriez dû les changer. Il a peut-

être besoin de soins.

Pour vous glisser jusqu'à l'étudiant et examiner ses bandages, allez en –204– ; pour le laisser se reposer et finir votre veille, allez en –109–.

(101, 102) 1 MH

140 Empalé, le wendigo émet un gargouillement et se raidit. Sous vos yeux stupéfaits, son corps se ratatine, s'effondrant sur lui-même. Il ne reste bientôt plus que les os, la créature ne possédant pas une chair réelle.

Ajoutez-vous 1D6 points de SAN pour avoir triomphé du wendigo. Au matin, Norman, Sylvia et vous devez entamer le long retour vers Fort Mc Donald, en passant par –54–.

(106, 205) 11 MH

141 L'homme wendigo est trop rapide pour vous. Il envoie voler d'un geste votre arme fumante, se redresse, et pose sur vous un regard glacé et furieux. Allez en –127–.

(106, 205, 212) 1 MH

142 Lorsque vous êtes de retour au camp, vous trouvez Norman et Sylvia très agités. Vous expliquez du mieux possible ce qui vous est arrivé, mais votre histoire ne fait qu'effrayer Sylvia, et Norman vous regarde d'un air dubitatif. Vous secouez la tête, et avalez une gorgée de café brûlant.

Pour rester sur place un jour de plus dans l'espoir de retrouver les traces de Charlie Foxtail, allez en –144– ; pour le considérer comme perdu et reprendre la route dans la matinée, allez en –324–.

(657) 1 MH

143 Un rayon de froid frappe devant vous, laissant dans l'air une brume givrante, comme un éclair dans le brouillard. Un tir plus proche vous couvre la joue et les cheveux d'aiguilles de givre. Vous jetez un rapide coup d'œil par dessus votre épaule et voyez les créatures roses tenant dans leurs pinces des objets en métal tordus, des armes, à l'évidence. Norman et Sylvia sont déjà à l'abri au-delà du virage. Bernard, Charlie et vous avez encore à vous tirer d'affaire.

Faites un jet d'Esquiver. Si vous le ratez, vous êtes touché, et vous allez en –332– ; si vous le réussissez, faites un jet pour Charlie et pour Bernard. Si Charlie est touché, allez en –148– ; si Bernard est touché, allez en –149– ; si les deux sont touchés, allez en –150– ; si personne n'est touché, recommencez les jets d'Esquiver en commençant par vous, puis Charlie et Bernard. Quelqu'un est sûr d'être touché. La seule question est de savoir qui.

(70, 115, 252, 468) 2 MH

144 Vous attendez la fin de votre tour de veille quand vous sentez le vent se lever. Son souffle glacé vous fait frissonner dans votre veste d'été. Vous percevez tout à coup un cliquètement métallique. Alarmé, vous scrutez les alentours du camp, mais ne voyez rien. Avançant courageusement en direction du son, vous êtes surpris de voir les outils, ustensiles et objets métalliques de toutes sortes trembler et rebondir à l'endroit où ils sont posés ou accrochés. C'est incompréhensible, mais vous refusez de vous laisser aller à la superstition. Si près du Pôle Nord, une quelconque perturbation magnétique est très probable.

Un cri spectral résonne alors au-dessus de vous: «*ô, ciel brûlant ! le sentier de feu !*» Vous entendez tomber quelque chose de lourd, brisant les branches, puis s'écrasant avec un bruit sourd, quelque part par là.

Votre main tremble si fort que vous n'arrivez pas à garder votre fusil solidement braqué en direction de la chute. Soudain, vous voyez quelque chose de gros bouger dans l'ombre.

Vous pouvez tirer dès que la silhouette se dessine, en –206– ; ou la laisser s'approcher, en –207–.

(57, 142) 6 MH

145 Les nains vous transportent, Norman, Sylvia et vous, jsuqu'à leur camp. Malgré votre affolement, vous remarquez que ce doit être un campement temporaire, car vous ne voyez que des adultes. Leurs abris ne sont que des cahutes rudimentaires.

D'un air imposant, une étrange pierre se dresse au centre du camp. La faible lumière ne vous permet pas de dire s'il a été taillé à la main ou si ce totem est d'origine naturelle, mais vous voyez qu'il ressemble à un géant. Des symboles gravés sur ses pieds vous rappellent une frise que vous avez vue une fois dans le bureau du Professeur Armitage, à Myskatonic. Naturellement, vous êtes dans l'immédiat plus intéressé par ce que les pygmées ont l'intention de faire de vous et des autres survivants de votre équipe.

Jetez un dé. Si vous obtenez un nombre pair, allez en –210– ; impair, allez en –211–.

(146, 229) 4 MH



146 Quelque chose vous frappe aux tibias, et vous sentez monter une douleur paralysante. Vos jambes sont entravées par des sortes de bolas, et vous tombez à plat-ventre sur le tapis d'aiguilles de pin en décomposition. Sidéré, un coup d'œil vous apprend que Sylvia et Norman ont subi le même sort.

Allez en –145–.

(113, 243, 247) 1 MH

147 Votre fuite éperdue à travers les bois sombres vous a permis de semer vos poursuivants. Hélàs, vous n'êtes plus accompagné que de Norman et Sylvia. Pour retrouver votre chemin dans cette vallée maudite, allez en –54–.

(113, 151, 573, 584) 1 MH

148 Un cri guttural vous apprend que Charlie a été touché. Vous regardez par dessus votre épaule et voyez le guide tituber, les jambes raides, emporté par son élan, puis tomber au sol. Derrière lui, les créatures approchent rapidement.

Pour vous arrêter et aider Charlie, allez en –332– ; pour continuer à courir avec Bernard, allez en –157–.

(143) 1 MH

149 Un râle dans votre dos vous apprend que Bernard a été touché. Vous regardez par dessus votre épaule et voyez l'étudiant tituber, les jambes raides, emporté par son élan, puis tomber à terre. Derrière lui, les créatures approchent rapidement.

Pour vous arrêter et aider Bernard, allez en –332– ; pour continuer à courir avec Charlie, allez en –153–.

(143) 1 MH

150 Derrière vous, un double cri vous apprend que Bernard et Charlie ont été touchés. Vous jetez un coup d'œil rapide par dessus votre épaule. Charlie est au sol et Bernard, les jambes raides, fait deux enjambées en titubant avant de tomber lui aussi. Derrière eux, les créatures se rapprochent rapidement.

Pour vous arrêter et les aider, allez en –332– ; pour continuer à courir seul, allez en –151–.

(143) 1 MH

151 Vous rejoignez Norman et Sylvia, et les dépassez même. Finalement, vous vous arrêtez tous les trois pour reprendre votre souffle. Pour repartir en arrière et tenter de découvrir ce qui est arrivé à

Bernard et Charlie, allez en –152– ; pour mettre la plus grande distance possible entre les créatures et vous, allez en –147–.
(150) 1 MH

152 Vous guidez prudemment vos compagnons en direction des étranges mineurs. Soudain, vous voyez une sombre procession serpentant à travers les pins et les framboisiers. A votre stupéfaction, vous voyez une bande de nains à la peau noire, guidés par une blanche, vieille et ratatinée, drapée dans une robe de daim usagée.

La procession forme un cercle, et entame une danse traînante accompagnée d'un chant aigu. Soudain, un des mineurs rose et tentaculaire émerge des bois, portant la tête de Bernard. La vieille femme s'en empare, la lève au-dessus de sa tête, et caquète une invocation aux dieux. Glissant dans les airs, arrivent maintenant d'autres créatures fongeuses !

«Couvrez vos yeux !» soufflez-vous, mais pour vous, il est trop tard. Faites un jet de SAN ; si vous le ratez, perdez 1D6 point de SAN et, si vous échappez au Choc Psychologique ou à la Folie à Durée Indéterminée, allez en –238–.

Si vous réussissez votre jet de SAN, allez en –173–.
(151, 154) 2 Mythe de Cthulhu, 4 MH

153 Vous vous jetez tous les quatre dans les bois. «Attendez, lancez-vous, nous devons savoir ce qui est arrivé à Bernard !»

Charlie se retourne, les yeux fous. «C'est de la folie ! Mon peuple connaît des histoires sur les Pêcheurs-Venus-d'Ailleurs. Ils punissent d'une terrible manière ceux qui les espionnent».

Si vous insistez pour faire demi-tour et aider Bernard, allez en –154– ; pour donner raison à Charlie, allez en –155–.
(149) 1 MH

154 Charlie introduit une balle dans la chambre de son fusil et s'éloigne à reculons. «Non ! Retournez si vous voulez, mais Charlie rentre !» Dans cet état d'esprit, vous n'osez pas le suivre. Il est clair que vous allez vous retrouver sans guide et sans canoé.

Mais vous ne pouvez penser à ça maintenant. Bernard a besoin d'aide. Allez en –152–.
(153) 1 MH

155 Si votre canoé a été détruit précédemment, allez en –51– ; sinon, allez en –32–.
(153) 1 MH

156 Sans crier gare, l'embarcation est prise dans un tourbillon et Charlie est éjecté par-dessus bord. Sa tête frappe un rocher aux bords acérés, et le torrent emporte le corps inerte comme une poupée de chiffons. Vous et les autres tenez un peu plus longtemps, mais l'embarcation heurte un gros bloc par le travers, et se brise en morceaux. Avec Norman et Sylvia, vous échappez à la noyade en vous cramponnant à l'épave. Après une éprouvante chevauchée le long des rapides, vous êtes rejetés sur une péninsule de sable.

Vous n'êtes plus que trois, maintenant. Jetez 1D3-1 par type d'arme pour déterminer le nombre de hachettes, de couteaux et de fusils qu'il vous reste. Découragés, vous voulez tous les trois quitter la vallée le plus vite possible, en allant en –54–.
(165) 1 MH

157 En une course folle, vous fuyez avec les trois étudiants les mineurs inhumains, qui par bonheur ne semblent pas très rapides sur leurs pieds, ou plutôt leurs pinces. Lorsque vous estimez être hors de danger, vous vous reposez et décidez du cours de l'action à venir... qui est de quitter la vallée.

Si votre canoé a été précédemment détruit, allez en –158– ; si vous l'avez laissé intact, allez en –163–.
(148) 1 MH

158 Temps de Récupération: ajoutez 1 P.d.V. si nécessaire à vos compagnons et à vous-même. Les étudiants et vous suivez une route indirecte vers Ft Mc Donald. Jetez 1D6: 1, –60– ; 2, –56– ; 3, –461– ; 4, –233– ; 5 ou 6, –551–.
(30, 90, 92, 157, 195, 231, 232, 299, 300, 409, 424, 442, 498, 593, 602, 603, 605, 606, 612) 1 MH

159 Vous courez tous les cinq sur une grande distance, dans la boue, la mousse et les lichens. Finalement, vous sentez que vous n'avez pas été poursuivis, et vous faites une pause dans les profondeurs de la forêt pour reprendre votre souffle. Cette dernière expérience a convaincu Charlie que la vallée de la Nord-Hanninah n'est pas un endroit pour lui. Il insiste pour rentrer.

Pour le persuader de rester et continuer les explorations, allez en –164– ; pour accepter de terminer l'expédition, allez en –160–.
(114) 1 MH

160 Si votre canoé a été précedemment détruit, allez en –51– ; sinon, allez en –165–.
(159) 1 MH

161 Lorsque vous reprenez vos esprits, vous êtes enroulés dans de lourdes peaux, dans un espace restreint, entouré de sombres présences. Vous poussez un cri alarmé, mais vous êtes calmé par des mains fortes et des paroles réconfortantes, prononcées dans un mauvais anglais: «Nous avons trouvé vous errant dans forêt. Reposez-vous ; bientôt nous arrivons à fort des Montés. Vous en sécurité là-bas».

Vos sauveurs sont des chasseurs indiens. Vous êtes allongé au fond d'un canoé, et les chasseurs pagaient vers l'aval. Vous vous reposez, trop faible pour poser des questions.

Comme promis, vous parvenez peu de temps après à Ft Mc Donald. Les Montés écoutent votre histoire et vous demandent ce qui est arrivé à vos compagnons. Allez en –433–.
(120, 505) 1 MH

162 Vous semblez n'avoir aucune blessure, mais vous avez du mal à éclaircir vos idées. Des images vous viennent à l'esprit, bizarres et surprenantes, comme si votre propre cerveau vous était étranger. Vous ressentez de nouveaux besoins et instincts, de nouvelles pulsions que vous ne parvenez pas à définir. Mais vous connaissez la faim, un besoin dévorant de vous rassasier de vous ne savez quoi.

Sous vos pieds, vous sentez un épais tapis de mousse. Vous vous agenouillez, en arrachez une poignée et la fourrez dans votre bouche. Cela calme un peu votre faim douloureuse, mais vous aspirez à une autre nourriture.

Vous pénétrez d'un pas chancelant dans la fraîcheur attirante de la forêt et allez en –215–.
(119, 234) 1 MH

163 A votre consternation, votre canoé a été transformé en une ruine unitilisable. Les étudiants et vous examinez les lieux où s'est déroulé l'acte de vandalisme, mais vous ne trouvez rien, à l'exception de traces de mains minuscules autour de l'épave.

«Ces empreintes sont fraîches, déclarez-vous. Les vandales ne peuvent être loin».

Allez en –84–.
(157, 531) 1 MH

164

«Vous êtes fou ! crie le guide en levant son arme d'un air menaçant. D'accord, Patron, restez ! Charlie rentre chez lui !»

Il part en courant vers la rivière. Si vous n'avez pas encore perdu votre canoé, vous le perdez maintenant. Mais vous avez pris une décision, et vous vous y tiendrez.

Allez en –56–.

(159, 410) 1 MH

165

Sur une rivière aussi traître, vous ne pouvez vous permettre beaucoup d'erreurs. Faites un jet de Canotage pour chaque membre de votre équipe. Si vous réussissez au moins trois jets, allez en –513– ; dans le cas contraire, allez en –156–.

(16, 51, 160, 499) 1 MH

166

Vos yeux se posent sur une horreur inimaginable, un monstre vomi du monde des Cauchemars à la suite d'un accident cosmique. Toutefois votre raison résiste, et vous pouvez étudier la créature.

Vous sentez le froid sur la partie de votre corps qui est tournée vers elle comme si, pour se nourrir, elle suçait la chaleur de ce qui l'entoure. Au centre de son corps, entouré de pattes rappelant les bras d'une étoile de mer, vous voyez un œil unique et malveillant. Le tout ressemble à une roue à rayons posé sur la tranche et dont il manquerait le cercle extérieur.

Pour tirer sur la créature, allez en –167– ; pour rester caché face contre terre jusqu'à ce qu'elle s'en aille, réussissez un jet de Se Cacher et allez en –171– ; si vous le ratez, allez en –169–.

(121) 2 Mythe de Cthulhu, 4 MH

167

Tel un Akab vengeur qui retrouverait sa baleine, vous épaulez votre fusil et tirez dans l'œil central du tueur glacé. Si vous manquez, allez en –170– ; si vous touchez, allez en –168–.

(166) 1 MH

168

La créature tremble sous l'impact de la balle, mais ne montre aucune trace de blessure. Il était insensé de votre part de penser qu'une entité dont le contact annihile la matière puisse être blessée par un projectile en plomb. Néanmoins, vous avez du lui faire peur, et elle s'éloigne en roulant. Gagnez 1D6 points de SAN ; allez en –171–.

(167) 1 MH

169

La créature paraît réagir avec colère, et commence à rouler droit sur vous. Vous vous levez et tentez de courir, mais une intense vague de froid raidit vos membres. Vous courez comme si vous aviez des béquilles, puis vous trébuchez et restez au sol, paralysé.

Le tueur glacé s'arrête devant vous, son œil unique scintillant d'une lueur maléfique. Vous sentez une forte pression sur votre front. Puis tout s'obscurcit.

(166, 170, 172) FIN

170

La balle manque l'œil, mais touche un des membres noueux de la chose, sans laisser la moindre trace de blessure. Allez en –169–.

(167) 1 MH

171

Heureux d'avoir échappé au tueur glacé, vous retournez au camp rejoindre vos camarades. Allez en –648–.

(122, 166, 168) 1 MH

172

Vous entendez un bruit derrière vous comme une explosion dans la neige. Vous vous tournez et saisissez en un éclair l'image d'une entité en forme de roue et ne possédant qu'un œil. Votre incroyable poursuivant est arrêté au sommet de la butte. Allez en –169–.

(122) 1 MH

173

Pour continuer à observer l'abominable rituel, allez en –253– ; pour vous enfuir avant de perdre la raison, allez en –250–.

(152) 1 MH

174

Vous passez tous les trois la fissure sains et saufs. Dès votre première inspiration, vous restez émerveillés. Il n'y a que sous les tropiques que vous avez senti un air comme celui-ci. Il règne une chaleur humide et une odeur de rapide décomposition. Après avoir marché quelques pas, vous constatez que la végétation est luxuriante et complètement différente des plantes de la taïga.

Vous connaissez des théories, que vous trouviez loufoques, mentionnant l'existence d'une vallée fermée, piégeant les vents chauds des tropiques, irriguée et encore réchauffée par des sources d'origine volcanique. Dans ces conditions exceptionnelles, le climat peut avoir été stable durant des millénaires. Ceci expliquerait l'étrange survivance de la flore préhistorique. Des mammifères d'avant la période glacière ont-ils aussi survécus ?

Pour quitter la vallée dans l'intention d'organiser une expédition plus importante, allez en –216– ; pour recueillir immédiatement des échantillons, allez en –225–.

(125) 11 MH

175

«Amène un peu de soupe chaude à notre visiteur», dites-vous à Sylvia. Tandis que vous restez à regarder l'étranger, un malaise vous tord le ventre. Son visage est repoussant et bizarrement proportionné. Si vous réussissez un jet de Mythe d'Hanninah, allez en –176– ; si vous le ratez, allez en –179–.

(77) 1 MH

176

Dans un éclair, vous vous rappelez la légende du wendigo: des hommes devenus fous dans les terres du nord, possédés par les démons cannibales de la forêt. Vous secouez la tête ; la forêt a dû vous monter au cerveau pour que vous commenciez à croire à de telles absurdités.

A ce moment, Sylvia revient du feu de camp, apportant un bol de bouillon à l'étranger. Il regarde le bol fumant d'un air dégoûté et le repousse, renversant un peu de liquide brûlant sur le pantalon de la jeune femme.

Ça confirme ce que vous pensiez ! Le wendigo est une créature de la glace, vous rappelez-vous. Elle n'osera pas boire quelque chose d'aussi chaud que de la soupe.

Si vous avez besoin de plus de preuves que l'homme est un wendigo, allez en –178– ; si vous tentez de tuer l'étranger immédiatement, allez en –177–.

(175) 1 MH

177

Jetez 1D6: de 1 à 4, allez en –106– ; 5 ou 6, allez en –103–.

(102, 176) 1 MH

178

Le wendigo, dit la légende, a des pieds étranges. Vous laissez le suspect s'endormir. Quand vous estimez qu'il dort profondément, vous vous glissez vers lui. Pour avoir la preuve dont vous avez besoin, vous devez simplement examiner ses pieds, masqués par les bandages, sans le réveiller.

Réussissez un jet de Pickpocket et allez en –204– ; si vous le ratez, allez en –80–.

(176) 1 MH

179 Il y a quelque chose chez ce malheureux qui vous donne le frisson, mais vous attribuez cette impression subtile au fait que l'homme a subit une longue privation. Vous prenez la première veille pendant que les étudiants s'enroulent dans leurs couvertures. Assis sur une pierre, la première heure de votre veille se passe calmement.

Jetez 1D6: de 1 à 4, allez en –194– ; 5 ou 6, allez en –193–.

(175) 1 MH

180 Soulevant les bandages, vous êtes pris de compassion pour le malheureux dont les pieds sont terriblement meurtris, ouverts et infectés. Vous nettoyez immédiatement les plaies et changez les pansements.

Allez en –181–.

(80, 204) 1 MH

181 Malgré vos efforts, l'infection s'étend. La gangrène envahit ses jambes. Peu de temps après, il rend un dernier soupir et vous creusez pour lui une tombe dans la forêt.

Pour rentrer, allez en –76– ; pour continuer l'exploration, allez en –75–.

(180, 193, 658) 1 MH

182 Grâce à vos connaissances médicales, l'état de l'étranger s'améliore. Il vous dit s'appeler Jacob Mc Carthy, et vous raconte une partie de son histoire. Il prospectait dans la vallée, mais il s'est fait attaquer par des «indiens nains». Il s'est enfui, mais s'est perdu et a commencé à souffrir de la faim. Il a trouvé de l'or, et détient toujours une carte désignant l'endroit de sa découverte.

Sachant qu'il va mourir, il vous donne la carte pour vous remercier. Après l'avoir enterré, vous êtes encore plus anxieux de rentrer. Faites un jet de Chance. Si vous le réussissez, allez en –513– ; si vous le ratez, allez en –429–.

(193) 1 MH

183 La carte que vous ramenez avec vous aux Etats-Unis vous permet, au printemps suivant, de faire la plus importante découverte de gisement aurifère canadien de ces dix dernières années. Une compagnie minière de Sudbury vous achète très cher vos droits sur le gisement. Vous pouvez ainsi consacrer votre vie à financer des recherches scientifiques.

Toutefois, la vallée de la Hanninah ne devient jamais vraiment développée. La compagnie minière est harcelée de troubles constants. Une plus grande présence humaine dans les environs, plutôt que de dissiper les histoires d'apparition, de menace et de fatalité, ne fait que les renforcer. La mine ferme pendant la Grande Crise et n'est plus réouverte.

(544, 545) FIN

184 Vous faites pivoter le canon de votre fusil et tirez, visant le cœur. Faites un jet de tir au fusil (bout portant) ; si vous touchez, allez en –185– ; sinon, allez en –186–.

(127) 1 MH

185 La balle brûlante touche le wendigo en plein cœur. Le monstre se courbe et s'enfuit précipitamment. Vous vous souvenez avoir lu que le wendigo meurt si on fait fondre son cœur de glace. Votre tir chanceux a dû provoquer chez la créature la crainte de perdre sa vie contre-nature. Gagnez 1D6 points de SAN. Emmenez Norman et Sylvia en –224–.

(184) 3 MH

186 Un coup de patte arrache le fusil de vos mains. Alors que le wendigo s'avance lentement vers vous, vous vous écartez d'un bond et vous préparez à son attaque. Son pourcentage d'attaque est de 40%, et il fait 1D8 + 1D6 points de dommage. Il a 17 P.d.V. La simple force ne peut tuer le monstre, mais si on l'affaiblit jusqu'à moins de 3 P.d.V., il doit fuir.

Faites un jet de SAN pour Norman et un pour Sylvia. L'étudiant qui le rate s'évanouit et ne peut vous aider. L'étudiant qui le réussit vous aide à combattre le wendigo.

Ceux d'entre vous qui disposent d'un couteau ou d'une hachette peuvent s'en servir durant le combat. Un combattant peut trouver une «matraque» utilisable en faisant un jet de Chance (une seule tentative).

Si le wendigo est vaincu, gagnez 1D6 points de SAN et allez en –224– ; s'il est vainqueur, c'est la FIN.

(184) 4 MH

187 «Sauvez-vous» lancez-vous à vos élèves abasourdis. Mais pour eux, il est trop tard. Alors que vous courez, vous entendez leurs cris ; jetant un regard par-dessus votre épaule, vous voyez la neige rouge de sang et le wendigo déchirer leur corps.

Vous espérez lâchement que le wendigo sera rassasié et ne vous poursuivra pas. Réussissez un jet de Chance et allez en –336– ; si vous le ratez, allez en –304–.

(127) 1 MH

188 La piste se fait ténue lorsqu'elle passe sur des rochers ou des éboulis, et disparaît complètement lorsque la rivière traverse des marais ou des étangs. Qu'importe, votre science du pistage se joue de tous les obstacles. Vous êtes profondément étonné par l'aspect probable de la créature que vous suivez. Ses pieds sont énormes. Du talon à la pointe du gros orteil, les traces doivent mesurer plus de 35 centimètres. Des légendes vous reviennent à l'esprit, parlant d'un gigantesque homme-singe hantant les terres du nord.

Mais quoique soit le géant, c'est un marcheur infatigable. Vous avez dormi deux fois le long de la piste. Parfois, seul un morceau d'étoffe ou un mot écrit sur le sable vous permet de ne pas perdre espoir.

Enfin, vous parvenez avec Norman près d'un défilé creusé par un torrent, cerné par les monts Ram. Les traces sont parallèles au cours d'eau, et semblent très récentes. Vous les suivez avec empressement, mais vous voyez, désapointés, les traces disparaître devant une fissure de la paroi, d'où jaillit le torrent.

Traverser la crevasse dans le courant puissant pour atteindre la vallée au-delà risque d'être dangereux, mais vous y êtes forcés si vous voulez garder un espoir de sauver Sylvia.

Pour faire demi-tour, allez en –279– ; pour aller de l'avant, réussissez un jet de DEX × 5 et allez en –226– ; échouez et allez en –189–.

(128) 2 MH

189 Vos forces vous trahissent, et vous êtes balancé par un remous dans la partie la plus agitée du torrent. Le courant vous cogne aux rochers. Tout devient sombre.

Réussissez un jet de CON par round pendant 1D6 rounds (CON × 10, CON × 9, CON × 8, etc...). Si l'un d'eux est raté, vous subissez, pendant le round correspondant, les effets de la noyade. A l'issue de cette période préliminaire, vous pouvez tenter un jet de Nager. S'il est raté, les effets de la noyade continuent (ou commencent). Refaites un jet de Nager au round suivant. Si vous subissez un choc physique, vous périssez. Dès que vous avez réussi un jet de Nager, allez en –191–.

(188, 217, 227, 539)

190 Là où les traces escaladent une butte escarpée, la piste s'évanouit. Durant le reste de la journée, vous tentez vainement de la retrouver. Vous réalisez finalement que, comme Bernard, Sylvia est perdue.

Vous devez essayer avec Norman de rentrer à la civilisation, en allant en –279–.
(128) 1 MH

191

Un certain temps s'est écoulé. Vous ignorez combien. Vous remuez et laissez échapper un gémissement de douleur. Vous réalisez que vous êtes dans un état grave. Essayez de vous faire les Premiers Soins. Si vous réussissez, ajoutez 1D3 P.d.V. à votre total en cours. Puis faites un jet de CON × 5. S'il est réussi, vous pouvez marcher juqu'en –67– ; sinon, c'est la.... FIN
(189, 376) 1 MH

192

Norman et vous suivez la piste singulière de l'homme-singe. Elle vous mène à un espace au milieu des taillis. L'odeur entêtante, les traces sur le sol, tout indique que les hommes-singes, les sasquatchs, ont campé ici il n'y a guère plus d'une heure. Alertés par les autres, ils sont partis alors que vous approchiez.

«Regardez !» crie Norman, le doigt pointé sur une silhouette portant un blue-jean, debout de l'autre côté du camp. «C'est Sylvia !». Vous courez jusqu'à elle.

Jetez un dé. Si c'est pair, allez en –395– ; impair, allez en –357–.
(481) 1 MH

193

Sylvia vient vous relever, et vous allez voir l'étranger avant de partir. Son état semble s'aggraver d'heure en heure. Réussissez un jet de Premiers Soins et allez en –182– ; échouez et allez en –181–.
(179) 1 MH

194

Assis dans l'obscurité, plongé dans vos pensées, vous tardez à noter que les bois sont étrangement calmes. Faites un jet d'Ecouter. S'il est réussi, allez en –220– ; raté, allez en –221–.
(109, 179) 1 MH

195

Votre équipe n'est pas repérée par les nains de la forêt aux visages maléfiques. Retournez à la civilisation en –158– ; ou continuez de l'avant en –603–.
(129, 131) 1 MH

196

Vous dites aux étudiants: «Suivez-moi !», et foncez sur les traces du primitif en fuite. «Nous ne vous voulons aucun mal ! Nous sommes venus en amis !» criez-vous dans la langue régionale indienne.

Reportez-vous à la Table de Résistance et opposez votre vitesse, 8, à celle du nain, 7. Si vous êtes plus rapide que lui, allez en –225– ; sinon, allez en –230–.
(130, 416) 1 MH

197

La faim s'installe. Tels deux fantômes blafards, les étudiants se traînent derrière vous, jour après jour. Les nuits inactives, passées à souffrir de la faim, sont plus dures que tout. Alors que vous êtes tous les trois misérablement couchés sur vos lits de branchages, vous sentez une Présence dans le camp. Une chose spirituelle, qui ne peut être vue ou touchée. La température tombe précipitamment, couvrant de givre les aiguilles des tamaracks autour de vous.

Faites un jet de POU × 5 pour chacun des membres de votre équipe, vous d'abord, puis Norman, puis Sylvia. Si vous ratez votre jet, allez en –234–. Si Norman rate, allez en –235–. Si Sylvia rate, allez en –237–. Si vous ne ratez aucun jet, allez en –198–.
(132, 471) 3 MH

198

La puissante attaque psychique de l'entité a échoué. Mais sa disparition vous est un maigre réconfort face à la faim. Sylvia est trop faible pour continuer un jour de plus ; vous ne pouvez que lui procurer une fin confortable. Norman et vous n'avez d'autre choix que de continuer seuls votre marche harassante. Faites un jet de Connaissance de la Forêt. S'il est réussi, allez en –513– ; raté, allez en –331–.
(197) 2 MH

199

Peu de chercheurs scientifiques ont eu à faire face à une situation telle que la vôtre. Il est naturel que vous hésitiez. Hélas, pendant votre hésitation, l'aborigène fait tournoyer sa lame avec une force surprenante. Bernard ne profère pas un son, et sa tête va rouler à ses pieds, sur le tapis de mousse.

Faites un jet de SAN. S'il est réussi, allez en –239– ; s'il est raté, perdez 1D6 points de SAN et si vous évitez le Choc Psychologique ou la Folie à Durée Indéterminée, allez en –238–.
(133) 3 MH

200

Les nains terrifiés font chacun un bond d'un pied au-dessus du sol et se sauvent dans les buissons sans même un regard en arrière. En hâte, vous vous ruez avec les autres hors de votre cachette et libérez Bernard. Allez en –131–.
(134) 1 MH

201

Malgré sa surprise, le porteur de la lame a la présence d'esprit de compléter son mortel office avant de s'enfuir. La tête de Bernard se détache de son corps avant que le malheureux garçon ne comprenne ce qui se passe.

Faites un jet de SAN pour chacun des membres de votre équipe. Si vous ratez le vôtre, vous perdez 1D6 points de SAN. Si vous échappez au Choc Psychologique ou à la Folie à Durée Indéterminée et que les deux étudiants réussissent leur jet, allez en –246–. Si Norman rate, allez en –66–. Si Sylvia rate, allez en –241–. Si les deux étudiants ratent leurs jets, allez en –118–.
(134, 135) 1 MH

202

Vous vous ruez hors de votre cachette et abrégez les souffrances du dernier nain, mortellement blessé. Puis, avec les autres, vous libérez Bernard. Allez en –131–.
(135) 1 MH

203

La lumière ne provient pas d'un feu, mais d'une sorte de gaz luisant captif, tourbillonnant au ras du sol d'une petite clairière. Progressivement, vous saisissez la scène, les yeux écarquillés d'étonnement. Vous voyez des danseurs tourner autour du feu. Et quels danseurs ! Des primitifs minuscules et grotesques, et des crustacés de 1,60 mètre de haut, plus gros que les plus gros spécimens connus vivant dans la mer. Une quantité de courts tentacules hérisse leur tête, de grandes ailes membraneuses sont repliées sur leur dos et leur carapace rose est ornée d'excroissances fongeuses.

D'une voix enrouée, vous soufflez aux étudiants de ne pas approcher. S'ils étaient venus, ils seraient sûrement devenus fous. Cloué sur place, vous observez. L'un des pygmées s'agenouille servilement devant un crustacé fongeux et avance la tête tranchée de Bernard Ebstein jusqu'aux tentacules aveugles de la créature. Près d'elle se trouve une boîte munie d'un couvercle dans laquelle elle place la tête. Puis la chose accomplit quelque manipulation subtile et indescriptible.

Pour vous mettre à tirer sur les meurtriers de Bernard, allez en –240– ; pour rester caché jusqu'à être hors de danger, faites un jet de Se Cacher pour chacun de vous. Si vous

le réussissez tous, allez en –248– ; si vous en ratez un ou plusieurs, allez en –254–.
(136) 3 Mythe de Cthulhu, 7 MH

204 Pour soulever les bandages sans réveiller le dormeur, jetez 1D6 ; de 1 à 4, allez en –205– ; 5 ou 6, allez en –180–.
(139, 178) 1 MH

205 Ses pieds ne sont pas humains ! Il n'a que de fantastiques sabots ! Il n'est pas ce qu'il prétend être, mais un démon à l'apparence humaine. Il doit être détruit avant qu'il ne vous détruise tous. Vous vous rappelez les légendes que vous avez entendues sur le wendigo. Son cœur de glace doit être fondu pour le tuer vraiment. Vous retournez doucement vers le feu, prenez un brandon pointu et revenez sans bruit près du monstre.

Réussissez un jet de Discrétion et allez en –140– ; échouez et allez en –141–.
(204) 5 MH



206 Vous faites feu sans réfléchir. La silhouette recule sous l'impact, et s'écroule. Stupéfait, vous réalisez que c'est Charlie Foxtail, votre guide. Votre confusion cède la place à l'horreur quand vos yeux se posent sur les pieds de l'homme. Ce ne sont que des moignons inhumains, noirs et corrodés ! Charlie parlait parfois des démons des bois, les wendigos, qui courent au-dessus de la cime des arbres, sur des sabots malformés, à la suite de leur maître monstrueux, le Père des Wendigos. Maintenant une chose maléfique de la forêt l'a transformé en ce qu'il craignait le plus.

Charlie se relève ; il a l'air fou et dangereux...

Allez en –127–.
(144) 6 MH

207 «Charlie», lâchez-vous, «la dernière fois que je vous ai vu... Grands Dieux ! Qu'est-ce qui ne va pas ?» Vous abaissez votre fusil d'une manière hésitante. Il semble que ce soit Charlie, mais il y a quelque chose en lui qui vous déplaît. Le sang-mêlé vous rend votre regard avec des yeux qui vous glacent le sang. Mais vous sentez chez lui plus de confusion que de malignité. Vous prononcez des paroles rassurantes. Si vous réussissez un jet de POU × 4, allez en –208– ; si vous échouez, allez en –127–.
(144) 1 MH

208 Charlie baisse les yeux d'un air coupable, comme lorsque vous mettez en doute ses superstitions. Sa voix est comme un rugissement profond et vibrant, impossible pour une gorge humaine. «J'ai été avec le Grand Wendigo. Voyez» vous dit-il, pointant un doigt vers ses pieds.

Vous abaissez les yeux et laissez presque échapper votre fusil sous le choc. L'extrémité de ses jambes est noircie, corrodée, avec des fentes aux reflets rouges, et elles se terminent par d'horribles pieds rappelant des sabots.

Faites un jet de SAN et perdez 1D6 points de SAN si vous le ratez. Si vous échappez au Choc Psychologique ou à la Folie à Durée Indéterminée, allez en –209–.
(207) 4 MH

209 «Maintenant vous les voyez, gémit le monstre à l'apparence de Charlie, vous les voyez mes pieds brûlants. Aidez-moi avant que le reste de mon corps change lui aussi».

«Comment ?» criez-vous.

«Je ne peux le dire ! Le démon est trop fort. Il a faim !»

Faites un jet de Mythe d'Hanninah. Si vous le réussissez, allez en –212– ; si vous le ratez, allez en –127–.
(208) 1 MH

210 Une silhouette dans un manteau de daim s'avance sur la place. Elle s'arrête devant vous et rejette sa capuche en arrière, dévoilant la tête d'une vieille femme blanche. Une expression intense transforme son visage en un masque de sorcière.

«Nous sommes les Keywanema», dit-elle en anglais.

«Les Keywanema ?» vous étonnez-vous.

«C'est notre nom. Les autres nous appellent les Petits Etres, ou les Mamagweeso, ou les Puk-Woogies. Autrefois, nos ancêtres étaient grands comme vous, et ils étaient les maîtres du continent avant l'âge de la glace. Mais durant trop longtemps nous avons pratiqué l'ancienne magie, et elle nous a lentement transformés. Nous sommes devenus plus petits, plus faibles, moins élégants.

«Pourquoi vous considérez-vous comme une Keywanema ?» demandez-vous.

Elle glousse de joie.

«Vous voyez une femme de votre race, mais, il y a des millénaires, j'étais la reine-mère des Keywanema. Alors que le pouvoir de notre race diminuait, nous décidâmes que l'une de nous, moi, devrait faire passer son âme dans le corps d'une femme que la vieille magie n'aurait pas souillé. Depuis, j'ai possédé beaucoup de corps. Chacun est utilisé jusqu'à être corrompu par la sorcellerie. J'en prend alors un autre. Ce corps est presque fini. Il m'en faut un autre».

Si le Dr. Nadelmann est une femme, allez en –255– ; si c'est un homme, allez en –260–.
(145, 567) 1 MH

211 Les pygmées s'emparent de Norman et Sylvia, les forcent à s'agenouiller chacun entre deux petits arbres, et les y attachent par les poignets, les bras écartés. Puis les nains se mettent à danser d'une manière maladroite. Au centre de leur rituel, la lumière change fréquemment de couleur. La danse continue un certain temps, mais vous notez rapidement que l'un des nains tient dans sa main une lame en forme de croissant fixée sur un manche. Quand la danse se termine, les pygmées commencent à sauter et à hurler, et celui qui tient l'arme s'approche de Norman.

«Non !» hurlez-vous, quand la lame vole et tranche la tête de Norman. Sylvia pâlit et s'évanouit. Tandis qu'elle est encore inconsciente, les nains lui coupent la tête.

Jetez un dé. Pair, allez en –263– ; impair, allez en –265–.
(145) 1 MH

212 Vous devinez la réponse. Charlie demande à mourir. Il vous a lui-même dit une fois que l'homme qui devient wendigo à un cœur de glace et meurt si celui-ci vient à fondre.

Charlie tremble, chancelant d'une manière précaire sur ses «pieds» brûlés. Il est en train de lutter contre le monstre qui est en lui, tentant de vous laisser le temps d'agir. Mais toute trace d'humanité a disparu de son visage. Ses yeux brillent maintenant d'une lueur froide et maléfique.

Opposez votre vitesse (8) à celle de Charlie (9) sur la Table de Résistance. Si vous êtes le plus rapide, allez en –650– ; sinon, allez en –141–.
(209) 6 MH

213 Incapable de reconnaître la moindre plante, vous partez à la recherche d'un spécimen animal. Jetez 1D6 ; si le résultat est 1 ou 2, allez en –314– ; 3 ou 4, allez en –315– ; 5 ou 6, allez en –108–.
(63) 1 MH

214 Votre position académique est attaquée. Le bruit court que vous auriez obtenu votre poste à Miskatonic en falsifiant vos diplômes et en mentant sur votre expérience. Mais, déjà suffisamment embarrassée par votre cas, l'institution ne fait aucune enquête officielle. Vous êtes poliment convié à donner votre démission et n'avez d'autre choix que de vous soumettre.

Le scandale, cela va sans dire, a ruiné votre carrière scientifique. Pendant un temps, vous tentez d'exposer vos théories dans des livres et des revues, mais les meilleurs journaux vous ignorent. D'écrire pour la presse populaire ou à sensation encourage le travail baclé et l'exagération.

Votre impuissance à soumettre vos découvertes à une étude scientifique vous pénalise de la moitié de vos MH. Arrondissez si besoin au chiffre inférieur.

(83) FIN

215

Vous levez les yeux et voyez une silhouette terrifiante. C'est Lui que vous savez être votre maître. Vous entendez son nom dans votre tête, Grand Wendigo, Ithaqua ! Il est immense un dieu remplissant les cieux, votre dieu.

Vous entendez son appel ténébreux dans votre âme, et commencez à courir vers lui. Ithaqua court devant vous, sur le sol enneigé. Vous craignez de le perdre, mais son aura vous remplit de force et augmente la vélocité de vos jambes. Il bondit dans des envolées chaque fois plus longues, et vous l'imitez. Finalement, Ithaqua fait un bond si grand qu'il ne retombe pas au sol. Vous vous élancez dans les airs et le rejoignez. Vos pieds font derrière vous une traînée brillante.

Votre course à travers le ciel engendre une friction formidable. Vous pouvez sentir que vos pieds commencent à brûler et que la peau s'en décolle.

Simultanément, un poids dans votre poitrine vous apprend que votre cœur s'est changé en glace. La douleur est épouvantable. Vous ne pouvez que crier.

Soudain, vous ne sentez plus la présence du Grande Wendigo. Vous tombez comme une pierre, traversant les cercles de l'éther, brisant les branches des épinettes, sapins et tamaracks qui s'interposent entre vous et le sol. L'attérissage est brutal, mais vous vous relevez indemne.

Vous regardez vos pieds. Ils ont été transformés. Tout ce qu'ils avaient d'humain s'est consumé, et ne reste que des sabots noirs et corrodés, comme des moignons. Ithaqua vous a donné des pieds mieux adaptés pour courir avec lui au-dessus de la cîme des arbres. Vous savez que ce n'est que le début, et que chaque fois que vous volez avec le Grand Wendigo, une partie de vous se transforme jusqu'à ce que plus rien en vous ne soit reconnaissable.

Inconscient du temps ou de la distance, vous errez à travers la forêt, une forêt qui est maintenant votre foyer, une forêt qui remplit chaque particule de votre être de son esprit malfaisant. Puis vous ressentez une faim dévorante, une faim qui vous mène comme un chien en laisse.

Tout à coup, vous apercevez devant vous la lumière d'un feu de camp. Ce n'est que maintenant que vous comprenez de quoi il vous faut vous nourrir. Horrifié, la part de vous qui est encore humaine se révolte contre vos besoins démoniaques.

Réussissez un jet de POU × 3 et allez en –266– ; si vous échouez, allez en –267–.

(162, 264, 549) 1 MH

216

Les incommensurables recherches scientifiques de la vallée perdue au cœur des monts Ram attendront pour être exploitées correctement que vous disposiez de l'équipement et du personnel appropriés.

Jetez 1D6. 1 ou 2, allez en –217– ; 3 ou 4, allez en –293– ; 5 ou 6, allez en –483–.

(174, 275) 1 MH

217

Pour quitter la vallée, vous devez tous trois affronter les eaux dangereuses de la fissure qui vous a permis d'entrer. Vous passez devant, suivi de Sylvia, puis de Norman.

Faites un jet de DEX × 5 pour chaque membre de votre équipe. Si tout le monde réussit, allez en –324–. Si vous ratez votre jet, allez en –189–. Si Norman échoue seul, allez en –223–. Si Sylvia échoue seule, allez en –539–. Si les deux étudiants ratent leur jet, allez en –473–.

(216, 269, 291, 660) 1 MH

218

Un matin, longeant avec Norman et Sylvia un ruisseau qui court dans l'ombre des bouleaux, et pêchant à la lance, quelque chose vient vibrer dans la mince écorce, à côté de votre tête. Vous regardez par réflexe, et voyez que c'est une sorte de petite flèche. Immédiatement après, une série d'exclamations aiguës jaillit des feuillages. Vous êtes attaqués par des sauvages, des sauvages ne mesurant qu'un mètre de haut !

Allez en –113–.

(324, 599, 600) 1 MH

219

Votre manipulation maladroite réveille le dormeur, mais pas avant que vous n'ayez pu voir les pieds en forme de sabot cachés sous les lambeaux d'étoffe.

Allez en –127–.

(80) 1 MH

220

Votre ouie fine vous signale que quelque chose se déplace sur les lichens secs qui tapissent le sol de votre camp. Vous vous retournez et levez votre fusil. Allez en –127–.

(194) 1 MH

221

Votre ouïe affaiblie par le manque de sommeil, vous ne remarquez rien jusqu'à ce que des mains puissantes vous attrapent par derrière. Vous laissez tomber votre fusil, saisissez les mains qui vous tiennent et constatez avec stupéfaction qu'elles sont froides comme de la glace. Vous vous rappellez soudain la légende du wendigo.

Votre attaquant vous tient fermement. Vous devez triompher de sa FOR sur la table de Résistance ou prendre 1D6 points de dommages à chaque round. La FOR de l'agresseur est de 18. Si vous brisez son étreinte avant de mourir, allez en –222– ; sinon, c'est la FIN.

(194) 1 MH

222

Appliquant votre force avec précision contre la poigne brutale de l'agresseur, vous échappez à la prise mortelle et vous vous écartez en trébuchant. Vous vous tournez et voyez celui qui est venu de la forêt... Mais il a changé ! Allez en –127–.

(221) 1 MH

223

Norman ne parvient pas à résister et commence à glisser. Sylvia l'attrape, et est elle aussi entraînée dans l'eau. Les remous sont trop forts ; ils sont étourdis par les rochers ; sans aide, ils vont à une mort certaine.

Pour essayer de les sauver, allez en –227– ; pour ne rien faire du tout, allez en –67–.

(217) 1 MH

224

Après avoir frôlé la mort d'aussi près, les étudiants et vous êtes anxieux de rentrer, et vous désespérez de retourner un jour à la civilisation. Mais, par vos souffrances et vos terreurs récentes, il semble que vous ayez payé votre dette envers les dieux de la forêt. Allez en –513–.

(185, 186, 250, 257) 1 MH

225

Vous confirmez rapidement la découverte d'une survivance préhistorique sans précédent. Des traces d'animaux, attribuables à aucune bête actuelle au nord, abondent dans le sable et la boue. Hélas, votre spécialité est l'anthropologie ; vous n'avez que grossièrement étudié la paléontologie.

Faites un jet de Géologie. Si vous le réussissez, allez en –269– ; si vous le ratez, allez en –275–.

(174, 395) 6 MH

226 Votre détermination à tirer Sylvia des griffes de ses ravisserus donne à Norman et à vous la force nécessaire pour traverser le torrent. Puis, affaiblis par cette épreuve, vous vous traînez hors de l'eau pour vous reposer sur le sable noir qui la borde.

Dès que vous avez repris votre souffle, vous remarquez que l'atmosphère fait plus penser à la Floride qu'au Canada. La flore est complètement différente. Les massifs de baies, les sapins, les buissons sub-arctiques ont disparus. Des histoires vous reviennent, parlant d'une vallée enclavée, au climat adouci par les sources chaudes et les vents des tropiques. Ayant plus qu'un fond de vérité, il semblerait qu'en fait toute la légende soit vraie ! Mais, dans l'immédiat, le sauvetage de Sylvia prime tout le reste. Faites un jet de Suivre une Piste. S'il est réussi, allez en –276– ; s'il est raté, allez en –277–.

(188) 6 MH

227 Pour tirer un étudiant hors du courant, divisez votre pourcentage de Nager par 2, ajoutez-y votre FOR et faites un score inférieur ou égal à ce total avec 1D100. Si vous réussissez, allez en –251– ; sinon, allez en –189–.

(223, 319) 1 MH

228 Vos jambes plus longues font nettement la différence. Vous le rattrapez, le ceinturez et le soulevez du sol. Essouflé, vous tombez sur lui.

Le petit homme pousse un grognement féroce et fonce sur vous, frappant des pieds et des poings. Sa FOR est de 10. Ses pourcentages d'attaque sont: Coup de Poing, 65% ; Coups de Pied, 35% ; Coup de Tête, 50%. Jetez 1D6 chaque round pour déterminer le type d'attaque utilisé (1 ou 2, Coup de Poing ; 3 ou 4, Coup de Pied ; 5 ou 6, Coup de Tête). Si le nain vous touche et vous fait subir des dommages, jetez 1D4 et soustrayez le résultat aux dommages causés, en raison de la petite taille de votre agresseur. Pour le prendre vivant, vous devez réussir un jet de Lutte. Si le jet est réussi et que vous parvenez à le maintenir (en opposant votre FOR à la sienne) durant trois tours consécutifs, allez en –281– ; si vous êtes assommé, ou victime d'un Choc, allez en –229–.

(196) 1 MH

229 Vous revenez à vous, hébété, les muscles douloureux. Les buissons grouillent de petits hommes. Bernard n'est nulle part en vue, mais les autres ont été capturés. A poursuivre imprudemment votre quête de gloire scientifique vous avez mis en danger la vie de tous les membres de votre équipe. Allez en –145–.

(228) 1 MH

230 Vous vous empêtrez dans les broussailles tandis que le petit aborigène court prestement vers la liberté. Qu'arrivera-t-il quand le fugitif aura rejoint sa tribu ? Vont-ils tenter de se cacher et éviter que vous les retrouviez ? Ou bien lancer à vos trousses un groupe de guerriers assoiffés de vengeance ?

Pour continuer en avant à la recherche de la tribu, allez en –85– ; pour fuir leur territoire, allez en –231–.

(196) 1 MH

231 Vous guidez votre groupe loin des dangers probables. Faites un jet de Chance. S'il est réussi, allez en –158– ; raté, allez en –85–.

(230) 1 MH

232 Le retour à pied est bien plus éprouvant que ne l'a été l'aller en canoé. Faites un jet de Chance. S'il est réussi, allez en –513– ; raté, allez en –158–.

(88) 1 MH



Les loups monstrueux ont senti votre odeur

233 Ne subsistant que grâce au rare gibier et aux maigres cueillettes que vous fournit la forêt, chaque jour de marche se révèle plus dur que le précédent.

Une nuit, alors que trois d'entre vous dorment et que Bernard monte la garde, vous êtes soudain réveillé d'une secousse par Norman. «Docteur ! Bernard est mort ! Sylvia n'est plus là !»

C'est la vérité. Le corps de Bernard gît près du feu, le crâne brisé par le lourd morceau de bois qui traîne à côté de lui. Dans la terre meuble, d'étranges empreintes vous mènent hors du camp, dans l'obscurité.

Pour suivre les traces, allez en –128– ; pour considérer Sylvia comme perdue, allez en –279–.

(158) 1 MH

234 Lorsque vous vous réveillez, vous êtes seul. Vous n'êtes plus sur les lieux de votre dernier camp. Norman et Sylvia ne sont nulle part en vue. Avez-vous erré au hasard, près du délire ? Ces questions ne signifient plus grand-chose pour vous, maintenant. D'une certaine façon, vous vous sentez changé. La faim est toujours en vous, mais elle aussi s'est transformée, s'est changé en un besoin irrésistible.

Le maléfique Esprit de la Forêt a pris possession de vous. Allez en –162–.

(197) 1 MH

235 Norman est soudain pris de convulsions ; il pousse des cris, ses mains battent l'air comme s'il tentait de repousser un attaquant invisible. Sylvia et vous tentez de maîtriser ses mouvements frénétiques. Alors que vous luttez, le jeune homme se décontracte et tombe dans le coma. Tous vos efforts sont impuissants à le réveiller. Bien que très faible Sylvia vous aide à lui préparer

une couche sèche et ranime le feu, espérant que la chaleur lui fera du bien. Allez en –236–.
(197) 1 MH

236 Pendant votre veille, l'étudiant reste allongé, aussi calme qu'un mannequin. Vous finissez par réveiller Sylvia et allez vous coucher. Peu avant l'aube, un cri vous tire de votre sommeil. Vous jetez un regard trouble sur le camp. Vous sentez votre gorge se nouer de terreur.

Faites un jet de SAN. Si vous le ratez, perdez 1D6 points de SAN. Si vous échappez au Choc Psychologique ou à la Folie à Durée Indéterminée, allez en –282–.
(235) 1 MH

237 Sylvia est soudain prise de consulvions ; elle pousse des cris, battant l'air de ses mains comme si elle tentait de repousser un invisible agresseur. Norman et vous tentez de la maîtriser. Alors que vous luttez, la jeune femme se décontracte et tombe dans le coma. Vos efforts pour la réveiller n'ont aucun effet. Malgré sa faiblesse, Norman vous aide à lui faire une litière sèche, et ranime le feu dans l'espoir que la chaleur lui fera du bien. Allez en –283–.
(197, 245) 1 MH

238 Votre hurlement d'horreur révèle votre présence aux petits hommes, qui se précipitent tous sur leurs armes. Allez en –113–.
(152, 199) 1 MH

239 Muet de stupeur, vous contemplez le sang de Bernard jaillir de son tronc sans tête pour aller se répandre dans la terre. Malgré le choc que vous avez subi, vous devez prendre une décision. Pour venger Bernard en tirant sur ses meurtriers, allez en –240– ; pour rester caché, allez en –248–.
(199) 1 MH

240 Comme un possédé, vous commencez à tirer sauvagement sur les acteurs de ce rituel dépravé, les regardant fuir dans les broussailles, contemplant avec délectation les blessés se tordre de douleur sur le sol moussu.

«Docteur !!» crie Sylvia en vous tirant par la manche, «ils font le tour ! Ils nous encerclent !»

Vous repoussez la main amicale et videz le magasin de votre fusil, tandis que, dans les fourrés, les bruits se rapprochent. Soudain, vous notez que vos compagnons on fuit. Ne voulant pas être séparés, vous vous élancez après eux. Mais le bruit des nains en colère devant vous vous force à changer de direction, et vous vous repliez au fond d'une gorge.

Jetez un dé. Pair, allez en –284– ; impair, allez en –116–.
(203, 239) 1 MH

241 Sylvia laisse soudain échapper un gémissement aigu et part en courant comme une folle. Pour la laisser partir et vous sauver avec Norman avant que les sauvages ne réagissent, allez en –279– ; pour l'attraper, allez en –243–
(201) 1 MH

242 Vous grimpez dans le canoé et vous propulsez vers l'aval. Au premier arrêt que vous faites pour vous reposer, vous pouvez cueillir, pêcher et chasser à loisir, et la nourriture abonde ; un bon repas vous restaure de façon miraculeuse. Vous parvenez finalement à ce que Charlie Foxtail avait appelé «l'endroit où les eaux se séparent».

Réussissez un jet de Canotage et allez en –513– ; si vous le ratez, allez en –514–.
(126) 1 MH

243 Vous vous précipitez derrière la jeune femme hystérique. Faites un jet de Chance. S'il est réussi, allez en –244– ; raté, allez en –146–.
(241) 1 MH

244 Courant aveuglément à travers le branches des framboisiers sauvages, Sylvia s'y entrave, et vous pouvez l'attraper et la maîtriser. Jetez un dé. Pair, allez en –324– ; impair, allez en –245–.
(243) 1 MH

245 Vous relevez Sylvia du sol. Ses yeux sont vides ; elle ne vous reconnaît pas. Vous froncez les sourcils d'un air inquiet. Le choc a dû être trop violent pour elle. Une fois rentré au camp, vous jetez un dé. Pair, allez en –324– ; impair, allez en –237–.
(244) 1 MH

246 Norman et Sylvia restent maîtres d'eux-mêmes face à la scène de mutilation. «Nous ne pouvons pas nous arrêter pour enterrer Bernard, leur dites-vous d'une voix caverneuse, la tribu reviendra bientôt se venger. Nous devons partir d'ici».

Allez en –247–.
(201) 1 MH

247 Percevant au loin les cris de chasse des sauvages, vous courez tous les trois pêle-mêle à traver une suite interminable de bois.

Vous devez utiliser votre compétence de Suivre une Piste pour masquer vos traces si vous espérez éviter d'être capturés. Réussissez un jet de Suivre une Piste et allez en –53– ; échouez, et allez en –146–.
(246, 250, 254) 1 MH

248 Vous vous aplatissez sur le sol tandis que d'autres nains pénètrent dans la clairière, accompagnés d'un personnage plus grand, mesurant environ un mètre soixante-dix, dont le corps maigre est enveloppé d'un manteau en daim. Les petits hommes forment un cercle et commencent à danser autour de la lumière d'un pas lent et traînant. Le nain qui a accompli le sacrifice ramasse solennellement la tête tranchée et en fait l'offrande à la silhouette encapuchonnée. Cette dernière laisse tomber son manteau, et apparaît une vieille femme blanche à l'aspect imposant et effrayant.

Elle prend la tête des mains du shaman et entame d'une voix grinçante un chant tremblotant. Tout en chantant, elle lève au-dessus de sa tête le trophée sanglant et, comme une hideuse libation, en fait couler le sang sur ses cheveux blanchis.

Puis un nouvel élément de terreur intervient ; vous entendez venant d'au-dessus de vous, un froissement rythmique accompagné d'un bourdonnement. Pour regarder en 'lair, allez en –249– ; pour fermer les yeux et ramper à l'écart, allez en –250–.
(203, 239) 6 MH

249 Des choses volantes et fongeuses ! Des êtres crustacéens avec des tentacules et des ailes de 6 mètres ! Faites un jet de SAN. Si vous le ratez, perdez 1D6 points de SAN. Si vous échappez au Choc Psychologique ou à la Folie à la Durée Intéderminée, allez en –253–.
(248) 1 Mythe de Cthulhu, 3 MH

250 Pour partir sans attirer l'attention, faites un jet de Discrétion pour chaque membre de votre équipe. Si vous n'en ratez aucun, allez en –224– ; sinon, allez en –247–.
(173, 248, 253) 1 MH

251 Nageant avec force, vous parvenez au niveau d'un des deux étudiants: Norman. Sylvia a déjà été emportée hors d'atteinte. Vous l'attrapez par le col de sa veste en cuir et le tirez derrière vous jusqu'à la rive.
Norman a perdu 2D8 P.d.V. S'il est toujours vivant, vous pouvez lui en rendre 1D3 en réussissant un jet de Premiers Soins.
Si Norman est mort, allez en –67– ; s'il est vivant, allez à Ft Mc Donald en passant par –279–.
(227) 1 MH

2

252 Vous vous redressez et levez les mains en une posture non-agressive. Les mineurs arrêtent leurs aspirateurs à minerai, les laissent tomber et brandissent d'étranges objets en forme de Y.
«Est-ce que vous me comprenez ?» demandez-vous, tandis que l'un des outils en forme de Y jaillit vers vous un rayon brillant et froid. Le rayon vous manque, mais votre oreille droite est bouchée et sur tout le côté droit de votre corps apparaissent des cristaux de givre.
Les créatures sont manifestement hostiles. Vous plongez derrière la courbe et foncez vers vos compagnons en criant «Monstres !» Allez en –143–.
(114) 1 Mythe de Cthulhu, 3 MH

253 Beaucoup auraient craqué, mais votre voix est ferme alors que vous soufflez une mise en garde à vos élèves: «Ne regardez pas ! Quoiqu'il arrive, ne regardez pas !»
Les horreurs volantes sont maintenant en train de se poser dans la clairière. Après avoir replié leurs ailes membraneuses, elles se redressent sur leurs deux membres arrière et se mettent à danser autour de la lumière à l'unisson avec les nains. Une des créatures roses et la vieille femme s'écartent des danseurs, et la chose sort une boîte. Elle s'en écarte après une brève manipulation. Le tête de Bernard est visible à travers l'ouverture, mais... ses yeux ont cligné ! Ses lèvres, ses mâchoires bougent, comme si Bernard était conscient et tentait de crier, exercice rendu impossible par l'absence de poumons et de cordes vocales.
Les diables fongeux ont même privé Bernard du repos éternel ! C'est plus que la raison ne peut en supporter !
Faites un jet de SAN. Si vous échouez, perdez 1D6 points de SAN. Si vous échappez au Choc Psychologique ou à la Folie à Durée Indéterminée, allez en –250–.
(173, 249) 2 Mythe de Cthulhu, 5 MH

254 Un de vous, en changeant de position, fait bouger un buisson. En bas, la danse s'arrête. Un pygmée pointe son doigt droit vers vous. Il crie quelque chose qui fait se précipiter dans les bois les crustacés ailés. Les nains s'emparent de leurs armes.
«Courez !» criez-vous. Allez en –247–.
(203) 1 MH

255 «Vous allez procurer à mon âme une enveloppe convenable, Femme-Docteur, jubile la vieille sorcière. Préparez-la mes enfants.»
Les petits nains vous lient les poignets et les chevilles à des pieux enfoncés dans le sol. L'un d'eux, un os attaché dans ses rares cheveux, vous force à boire à un bol en terre. La liqueur vous fait vous sentir légère, en extase. Vous n'êtes que partiellement consciente d'être entourée de sauvages qui, munis de bougies rudimentaires et faisant sonner des clochettes, psalmodient des mots inintelligibles.
Derrière votre tête, la vieille s'abaisse laborieusement sur ses genous raides. Elle pose ses doigts crochus sur vos tempes et prie à voix haute: «Iä Nyarlathotep ! Iä Rebathoth ! Iä Ithaqua ! N'ehye n'grkudlu'lh !»
L'esprit de la reine prêtresse commence à attaquer implacablement votre âme ; c'est comme une chose immonde et déchirante tentant de triompher de vous pour prendre votre place.
Résistez en opposant votre POU au POU de la sorcière, qui est de 18. Si vous triomphez, allez en –256– ; sinon, allez en –259–.
(210) 1 MH

256 L'attaque cesse soudainement. Vous entendez derrière vous la vieille s'effondrer sur le sol. A la mélopée des sauvages succède un silence pesant. Ils rompent le cercle et s'agglutinent autour de la vieille femme.
«Duga hooda ruh !» dit celui avec un os dans les cheveux. Aussitôt, les Keywanemas ramassent leur reine morte ou inconsciente et s'éloignent rapidement. Ils vous laissent là, les étudiants et vous toujours ligotés. Allez en –257–.
(255) 3 MH

257 L'un de vous doit se libérer de ses liens. Faites un jet de DEX × 3 pour chacun de vous. Si au moins un est réussi, vous êtes tous libres et vous allez en –224– ; sinon, allez en –258–.
(256, 261) 1 MH

258 Jusqu'à tard dans la nuit votre malheureuse équipe lutte vainement contre les nœuds habiles de vos entraves. Aux alentours de minuit, alors que la lune vous regarde d'en haut comme un œil atteint de cataracte, les bêtes de la forêt commencent à s'approcher. Vous vous dites qu'on a jamais entendu parler d'animaux sauvages qui auraient attaqué des humains. Personne n'entendra parler non plus de cette attaque-ci.
(257, 263) FIN

259 Abruptement, l'affrontement cède la place à la communion. Vous tournez la tête aussi loin que vous pouvez. La vieille sorcière gît sans vie sur le sol derrière vous. Vous ricanez. Elle était faible et laide. Et vous êtes jeune, vibrante, pleine d'énergie.
«Ipsdrib-tpofmaut !» Sifflez-vous avec impatience. Vos mots de pouvoir changent vos liens en cendre et vous pouvez vous lever. Vous examinez les Keywanemas immobiles et attentifs. Ils s'inclinent respectueusement devant vous, posant leur front dans la poussière. Vous jetez un œil en arrière vers Norman et Sylvia toujours entravés qui vous regardent, ébahis, avec une horreur croissante.
Pendant un moment, vos pensées sont confuses. Des images de coups d'éclats académiques et d'obligations sociales en Nouvelle-Angleterre se mêlent à des scènes de frénésie païenne et des visions de dieux marchant sans fin dans la forêt. Vous redressez les épaules. Le contrat doit être rempli. Les Keywanemas doivent obéissance à des êtres plus grands et même plus vieux que vous, l'immortelle reine-prêtresse de leur race.
Vous désignez les étudiants prisonniers et dites aux Keywanemas: «Cugla mulo zungi.»
Cela veut simplement dire: «Coupez-leur la tête»
(255) FIN

260 «Le corps de la fille nommée Sylvia fera un logement idéal pour mon âme, jubile la mégère. «Préparez-la» dit-elle à son peuple diforme. Les Keywanemas traînent Sylvia à un endroit préparé à l'avance où quatre pieux sont fichés dans le sol. Elle est attachée, écartelée entre les pieux.
Les Keywanemas la forcent à boire dans un bol en terre

une drogue qui semble la mettre en transes. Les nains se regroupent autour d'elle, psalmodiant en cadence, tenant dans leurs petits poings des bougies rudimentaires fabriquées avec de la graisse animale. La reine-prêtresse s'agenouille derrière Sylvia et presse ses doigts griffus sur les tempes de la jeune femme, en priant: «Iä Nyarlathotep ! Iä Rebathoth ! Iä Ithaqua ! N'ehye N'grkudlu'lh !» De forts tremblements parcourent le corps de la femme toujours agenouillée. Le visage se Sylvia se tord en une expression de terreur, mais elle ne peut pas autrement bouger. Un combat psychique doit se dérouler entre la vieille sorcière et la jeune femme.

Opposez le POU de Sylvia à celui de la sorcière (18) sur la Table de Résistance. Si Sylvia remporte le combat, allez en –261– ; sinon, allez en –262–.

(210) 1 MH

261

La lutte cesse brusquement. La sorcière s'effondre sur le sol, ce qui apparemment inquiète les Keywanemas ; ils cessent en effet leur mélopée alors que l'un d'eux se précipite pour aider la vieille femme. Elle est peut-être morte, elle est en tout cas inerte. «Duga hoodad ruh !» crie le nain.

Les sauvages entourent leur hideuse reine et la soulèvent du sol. Ils s'éloignent rapidement avec elle, vous abandonnant tous les trois dans la clairière, toujours attachés, mais seuls et sans garde.

Allez en –257–.

(260) 3 MH

262

La lutte entre Sylvia et la vieille femme se termine brusquement. Lorsque la sorcière s'écroule, morte, sur le sol, vous pensez un instant que Sylvia l'a emporté.

Mais c'est alors que la jeune femme prononce une phrase incompréhensible: «Isdrib-tpofmaut !» Jaillissant de nulle part, une flamme soudaine et éclatante vient lécher ses liens, qui tombent en poussière. Elle se lève. En apparence, elle n'a pas changé, sauf son visage, à l'expression étrange, et ses yeux, luisant d'un feu ensorcelant. Dans sa manière de bouger, elle ne ressemble pas du tout à la Sylvia que vous connaissez depuis de nombreux mois. Le sortilège de la sorcière a pris possession d'elle.

Les petits hommes s'aplatissent au sol devant les pieds bottés de la jeune femme. Elle accepte leur hommage, puis pose sur Norman et vous un regard méprisant. Elle lance un ordre dans une langue inconnue.

Jetez un dé ; pair, allez en –263– ; impair, allez en –265–.

(260) 4 MH

263

Les nains vous transportent hors de la clairière jusqu'à un endroit solitaire. Là, sous les arbres tordus, se dresse un roc en forme de croc décoré de symboles gravés ou peints. Ils vous attachent à la pierre puis se mettent à danser autour de vous avec frénésie. Certains, avec des os dans leurs cheveux, se tournent vers ce qui semble être un ancien trou à feu. Des volutes de vapeur luisantes s'en élèvent et se rassemblent en tourbillonnant pour former une masse compacte et très brillante.

Tout en cabriolant, les pygmées lancent vers le ciel des cris extatiques. Vous levez les yeux. La brume s'est écartée, et vous voyez avec une absolue netteté l'amas des Pléiades dans la tête du Taureau. Le vent se fait soudain glacé. Vous frissonnez et avez la sensation que le ciel, qui n'était il y a un instant qu'un néant terrifiant, est maintenant envahit par une foule qui se rue sur vous.

Alors, inexplicablement, les petits hommes tranchent vos liens et s'enfuient, comme terrorisés. Délivrés, vous tombez à genoux au pied de la pierre. Allez en –264–.

(117, 211, 262) 2 MH

264

Na-del-man ! Nadelman ! Le vent froid semble crier directement dans votre tête. Simultanément, vous vous sentez pousser à courir vers la source du son, au cœur du ciel glacé. Vous avez soudain envie de lever les yeux, de vous unir avec ce qui est au-dessus de vous, quoi que ce soit. Liée à l'appel, une offre vous est faite ; l'offre d'une existence supérieure à la vie, d'une mort triomphant de la mort, d'une transformation transcendant l'immortalité. Pour résister à l'appel, opposez votre POU au POU de l'appel (4D6) sur la Table de Résistance. Si vous réussissez, allez en –39– ; sinon, allez en –215–.

(72, 263, 455) 6 MH

265

Les guerriers miniatures vous saisissent et vous entraînent à l'écart. Ils vous forcent à vous agenouiller entre deux jeunes bouleaux auxquels ils vous attachent par les poignets. L'un d'eux portant une lame en forme de croissant fixée à un manche, s'approche de vous. Puis une mélopée s'élève, et vous regardez en direction des autres sauvages. Vous voyez leurs yeux rouges et fanatiques. Au bord de votre champ de vision, vous voyez bouger indistinctement l'arme courbe. Vous sentez une douleur glacée sur votre gorge. Puis tout devient noir.

Allez en –417–.

(117, 211, 262) 1 MH



266

Dans un incroyable effort de volonté, vous dominez le démon qui est en vous. Vous savez ce que vous avez à faire. Vous courez jusqu'au camp sans tenter de cacher vos pieds monstrueux. Les hommes du camp, des chasseurs indiens, plongent vers leurs fusils. L'expression démoniaque de vos traits et vos sabots déformés les laissent pétrifiés d'horreur superstitieuse. «Vous me voyez, et savez ce que je suis», dites-vous d'une voix rauque. Puis vous laissez fuser un rire amer: «Qu'allez-vous faire ? Me laisser rester ici jusqu'à ce que j'ai faim ?»

Vous devez vous retenir assez longtemps pour les laisser reprendre leurs esprits. Faites un jet de POU × 3. S'il est réussi, allez en –285– ; sinon, allez en –267–.

(215) 1 MH

267

Cette rencontre est synonyme de mort. L'humain en vous n'aspire qu'à votre propre destruction, mais l'instinct que vous a donné Ithaqua est plus fort, et il languit de répandre la mort.

Vous foncez au milieu du camp, comme un lynx dans une couvée de cailles. Les chasseurs hurlent de terreur et s'enfuient dans toutes les directions. Un seul a le courage de rester quelques secondes pour vous tirer dessus. La force du coup vous envoie au sol, et vous sentez sans en souffrir, le trou qu'a fait la balle en traversant votre ventre. Indemne, vous vous relevez.

Allez en –268–.

(215, 266) 1 MH

268

Les indiens, bêlant comme des moutons effrayés, s'évanouissent dans la forêt. Le souvenir de votre vie humaine disparaît définitivement. Vous avez besoin de chair humaine, et Ithaqua vous a donné le pouvoir d'en obtenir. Vous poussez un cri, puis commencez à marcher ; votre marche se transforme en course. Vous sentez le sang chaud et liquide des indiens en fuite, et vous suivez aisément cette odeur. Vous parvenez rapidement au bord d'une crevasse et entendez une respiration effrayée venant d'en bas. Un indien est tombé et s'est brisé la cheville. Il lance futilement un caillou dans votre direction. Vous planez avec aisance jusqu'au fond, et flottez vers lui. Il crie pendant que vos griffres gelées se posent sur sa gorge et que votre souffle glacé noircit son visage. Vos crocs froids plongent dans la chair tiède. Bientôt, vous mangerez encore, et continuerez à vous changer en une créature encore plus repoussante. Telle est la malédiction d'Ithaqua, la voie d'un wendigo.

Perdez 4/5 de vos points de Mythe d'Hanninah (arrondir au nombre entier inférieur).
(267, 285) FIN

269 En explorant une clairière préhistorique, vous tombez avec chance sur un groupe de plantes d'une espèce identique à celle décrite en détail par votre collègue paléobotaniste de Miskatonic, Yvan Kurtov. Cette espèce était supposée éteinte depuis les glaciations du Pléistocène. Et elles sont là, tout autour de vous, florissantes. Vous pouvez facilement recueillir des feuilles, des tiges, des racines et des graines dans le but de convaincre les départements de botanique et de géologie de Miskatonic d'organiser une expédition plus importante. Décidant que vous pouvez maintenant quitter la dangereuse enclave, vous rangez vos échantillons et guidez sans encombre vos compagnons jusqu'à l'extérieur, dans la vallée de la Nord-Hanninah.

Allez en –217–.
(225) 16 MH

2

270 Le loup mortellement blessé tombe loin de Norman et vous vous retournez rapidement vers Sylvia... mais il est trop tard pour elle. Avec fureur, vous attaquez la bête et l'éloignez de sa proie.

Si Norman a été blessé, vous pouvez lui guérir 1D3 P.d.V. en réussissant un jet de Premiers Soins. Puis allez en –278–.
(271) 1 MH

271 Si vous avez un fusil, vous pouvez tirer sur le loup qui attaque Norman (bout portant) ou l'aider au corps-à-corps. Si le loup meure avant Norman, allez en –270– ; dans le cas contraire, vous pouvez ensuite abattre celui qui a tué Sylvia, puis enterrer les malheureux étudiants. Allez alors en –365–.
(307) 1 MH

272 Tous sont convaincus de la justesse de vos observations, et une expédition est organisée sous la direction d'Yvan Kurtov. Des obligations vous forcent à ne rejoindre l'expédition qu'à Ft. Mc Donald, au lieu d'en faire partie depuis le départ. Lorsque vous arrivez au Fort, vous constatez que l'ambitieux et fanatique Yvan Kurtov est parti sans vous.

Peut-être est-ce une chance, car l'expédition disparaît sans laisser de traces. Vous êtes forcé de retourner chez vous et demandez que soit fait un nouvel effort. La Grande Crise rend votre projet hors de question.

Vous quittez l'université avec colère et exposez votre cas en public. Vos livres et vos articles sur la terre perdue font naître un véritalbe culte, mais la preuve de l'existence du «Pays Perdu de Nadelmann» ne sera jamais faite de votre vivant.
(274) FIN

273 La vie animale étant un moyen plus sûr que les plantes pour démontrer l'existence de la vallée préhistorique, vous décidez d'essayer de capturer ou tuer des spécimens de la faune. Malheureusement, c'est un jeu qui peut se jouer à deux.

Alors que vous chassez avec les étudiants dans la frange de buissons d'une vaste plaine, les bois résonnent de l'appel tremblant de fauves en chasse, à la fois énormes, terrifiants et nombreux.

Pour vous préparer à tirer sur l'un d'eux de là où vous êtes, allez en –286– ; pour courir jusqu'à un arbre sur lequel grimper, allez en –288–.
(551) 2 MH

274 Les preuves tangibles que vous produisez embarrassent même vos plus farouches opposants. A l'université, vos révélations font l'objet de très sérieuses discussions, et vous êtes interviewé par la radio et les journaux.

Allez en –272–.
(431) 0 MH

275 Bien qu'entouré de plantes de tailles et de formes diverses, vous n'arrivez pas à en identifier une qui soit à coup sûr préhistorique. Pour retourner à Arkham les mains vides, allez en –216– ; pour chercher des preuves tangibles de votre découverte, allez en –550–.
(225) 2 MH

276 En suivant dans l'eau un ruisseau peu profond, la créature vous a presque fait perdre ses traces, mais vous êtes trop fûté pour vous laisser prendre à un tel piège. La poursuite vous mène jusque dans les montagnes.

Les empreintes sont de plus en plus fraîches au fur et à mesure que vous grimpez.

Faites un jet de Discrétion. Si vous le réussissez, allez en – 290– ; sinon, allez en –289–.
(226, 484) 2 MH

277 Par hasard ou par ruse la piste de la créature s'évanouit dans un ruisseau. Malgré vos efforts, vous ne la retrouvez pas.

Pour abandonner la quête et retourner à la civilisation, allez en –278– ; pour arrêter les recherches mais explorer la vallée perdue, allez en –38– ; pour chercher Sylvia au hasard, allez en –292–.
(226, 484) 2 MH

278 Très affectés par la perte de Sylvia et votre propre incapacité à la sauver, c'est la mine sombre que Norman et vous franchissez la corniche immergée menant au monde extérieur. Allez en –279–.
(270, 277, 323, 406, 483, 520, 527, 608, 651) 1 MH

279 Temps de Récupération: ajoutez 1 P.d.V. si nécessaire à vos compagnons et à vous-même. La route promet d'être longue et difficile pour Norman et pour vous. Jetez 1D6 : 1, –296– ; 2, –295– ; 3, –297– ; 4, –298– ; 5, –280– ; 6, –594–.
(82, 188, 190, 233, 241, 251, 278, 361,
442, 466, 467, 533, 541, 564, 593) 1 MH

280 Tentant de faire route parallèlement à la Nord-Hanninah, vous êtes, avec Norman, forcé de traverser des sources chaudes et des crevasses. Soudain, vous entendez comme un bruit de moteur vous parvenant d'au-delà une courbe.

Pour aller en avant et identifier la source du bruit, allez en –474– ; pour vous retirer dans une grotte proche et vous y cacher, allez en –333–.
(279) 1 MH

281 Avec l'aide de Bernard et des autres, vous parvenez à maîtriser le petit homme et à le ligoter avec des lacets de chausssures. Plus tard, au camp, vous l'examinez minutieusement. C'est un nain, mais peut-être est-ce une caractéristique de sa race. Son visage a la configuration d'un masque démoniaque Kwakiutl. Son crâne est presque chauve. Ses rares cheveux sont rassemblés en un nœud allongé. Ses bras sont proportionnellement plus longs que ceux d'un homme normal, de même que ses doigts, qui font penser à des serres. Sa peau est foncée, presque grise dans la lumière diffuse des arbres.

Toutes vos tentatives pour communiquer avec lui sont sans effet. Il est si fermé qu'il semble en transes.

Pour prendre le chemin de retour avec le petit homme

prisonnier, allez en –299– ; pour le relâcher, allez en –300–.
(228) 3 MH

282

Sylvia est allongée, sans vie, dans les bras de Norman. Il est comme une bête surprise en plein repas. Et la comparaison semble appropriée, au vu des terribles blessures que porte le corps ensanglanté de la jeune fille. Allez en –328–.
(236) 1 MH

283

«Docteur !» Vous êtes réveillé par le cri alarmé de Norman. «Regardez !».

Sylvia n'est plus inconsciente. Mieux vaudrait qu'elle le soit ! Elle est assise sur sa couverture, son visage changé... d'une manière terrible.

Faites un jet de POU × 3 pour Sylvia. S'il est réussi, allez en –305– ; sinon, allez en –306–.
(237) 2 MH

284

Vous avez distancé les pygmées, mais à la fin de la course, vous êtes seul. Vous n'avez aucun moyen de savoir si Norman et Sylvia ont réussi à s'enfuir, et, si c'est le cas, où ils se trouvent. Pour retrouver les étudiants, faites un jet de Chance. S'il est réussi, allez en –316– ; s'il est raté, allez en –67–.
(240) 1 MH

285

Vos sarcasmes ont impressionné au moins quelques indiens. 1D6 chasseurs s'emparent de vous, tandis qu'un autre apporte du feu un récipient de graisse bouillante. S'ils vous forcent à boire ça, votre cœur de glace fondra sûrement et vous mourrez, probablement dans de terribles souffrances.

L'instinct de conservation du démon resurgit. Vous commencez à lutter avec les hommes qui vous retiennent. Chacun d'eux à une FOR de 12 ; votre FOR est une fois et demi votre FOR normale (arrondir à l'entier inférieur). Reportez-vous à la Table de Résistance et opposez votre FOR à la FOR combinée de tous les chasseurs. Si vous l'emportez et réussissez à vous libérer, allez en –268– ; sinon ...
(266) FIN

286

«Tenez-vous prêts», dites-vous à Norman et Sylvia. Vous prenez position derrière un gros buisson dont les fleurs ressemblent à des orchidées, attendant que les bêtes hurlantes jaillissent en vue.

Et c'est le cas pour 2D6 d'entre elles. Les créatures sont de la famille des loups et ressemblent aux spécimens reconstruits en musée des loups préhistoriques, quoique le fait d'être vivants les rendent bien plus terrifiants. Vous n'avez aucun moyen de les éviter.

Chacun des membres de votre groupe armé d'un fusil peut faire feu deux fois sur les loups avant que ces derniers ne soient sur vous. Si tous les loups sont touchés, ou si vous réussissez avec 1D10 à faire un nombre inférieur ou égal au nombre de loups touchés, la meute est repoussée, et vous allez en –287– ; dans le cas contraire, les loups indemnes vous attaquent en –307–.
(273) 3 MH

287

Observant les lieux de l'affrontement, vous estimez qu'une tête de loup préhistorique n'est pas trop lourde pour être ramenée à la civilisation comme preuve de vos ahurissantes découvertes.

Allez en –651–.
(286) 3 MH

288

Craignant que les animaux hurlants ne soient trop nombreux pour vous, vous foncez tous trois vers un grand arbre qui se dresse au centre de la plaine dans l'espoir de pouvoir y grimper à temps.

Une meute de créatures ressemblant à des loups se rue à votre poursuite. Sur leur passage, leurs longues mâchoires maculent de bave les fleurs de la plaine.

La vitesse de votre groupe est de 8 et celle de la meute est de 10. Opposez votre vitesse à celle de la meute sur la Table de Résistance. Toutefois, comme vous avez une bonne avance, ajoutez 20% à vos chances de succès. Si vous n'êtes pas rattrapés par les fauves, allez en –308– ; sinon, allez en –307–.
(273, 317) 3 MH

289

Vous suivez une ravine entre des pentes couvertes de chênes. Vous percevez une puissante odeur animale. Vous levez les yeux, et voyez que les deux versants sont occupés !

Faites un jet de SAN. Si vous le ratez, perdez 1D6 points de SAN. Si vous échappez au Choc Psychologique ou à la Folie à Durée Indéterminée, allez en –309– ; *sinon,* allez en –310–.
(276, 292) 2 MH

290

Vous guidez silencieusement Norman dans un paysage préhistorique. Soudain, vous entendez du bruit dans les buissons, et, prudemment, vous faites accroupir l'étudiant à couvert. Quelque chose, quelque chose de *gros,* se déplace dans les sous-bois.

Vous le voyez !

Faites un jet de SAN pour Norman et un pour vous ; perdez 1D6 points de SAN si vous le ratez. Si vous êtes victime d'un Choc Psychologique ou de Folie à Durée Indéterminée, allez en –310– ; si Norman seul rate son jet, allez en –312– ; si aucun de vous ne le rate, allez en –311–.
(276, 292) 1 MH

291

A vous enfoncer si loin dans l'inconnu, vous en avez tous trois aggravé les dangers. Jetez 1D6: 1, –370– ; 2, –371– ; 3, –294– ; 4, –217– ; 5, –293– ; 6, –317–.
(395, 396, 400, 613, 626, 627, 634) 1 MH

292

Avec Norman, vous cherchez désespérément des traces du passage de Sylvia. Mais vous êtes recherchés... Jetez 1D6: 1 ou 2, allez en –289– ; 3, –290– ; 4 ou 5, –315– ; 6, –314–.
(277) 2 MH

293

Norman, Sylvia et vous échappez aux menaces de la vallée préhistorique et réussissez à quitter la terre perdue. Allez en –324–.
(216, 291, 344, 406, 615, 660) 2 MH

294

Le ciel se couvre de nuages orageux. Les grondements que vous percevez promettent un gros orage. Vous voyez un éclair, et un craquement violent met vos tympans à rude épreuve. «Waouh !, fait Sylvia, celui-là a dû tomber pas loin».

C'est effectivement le cas. De la fumée s'élève au-dessus des broussailles sèches de la colline.

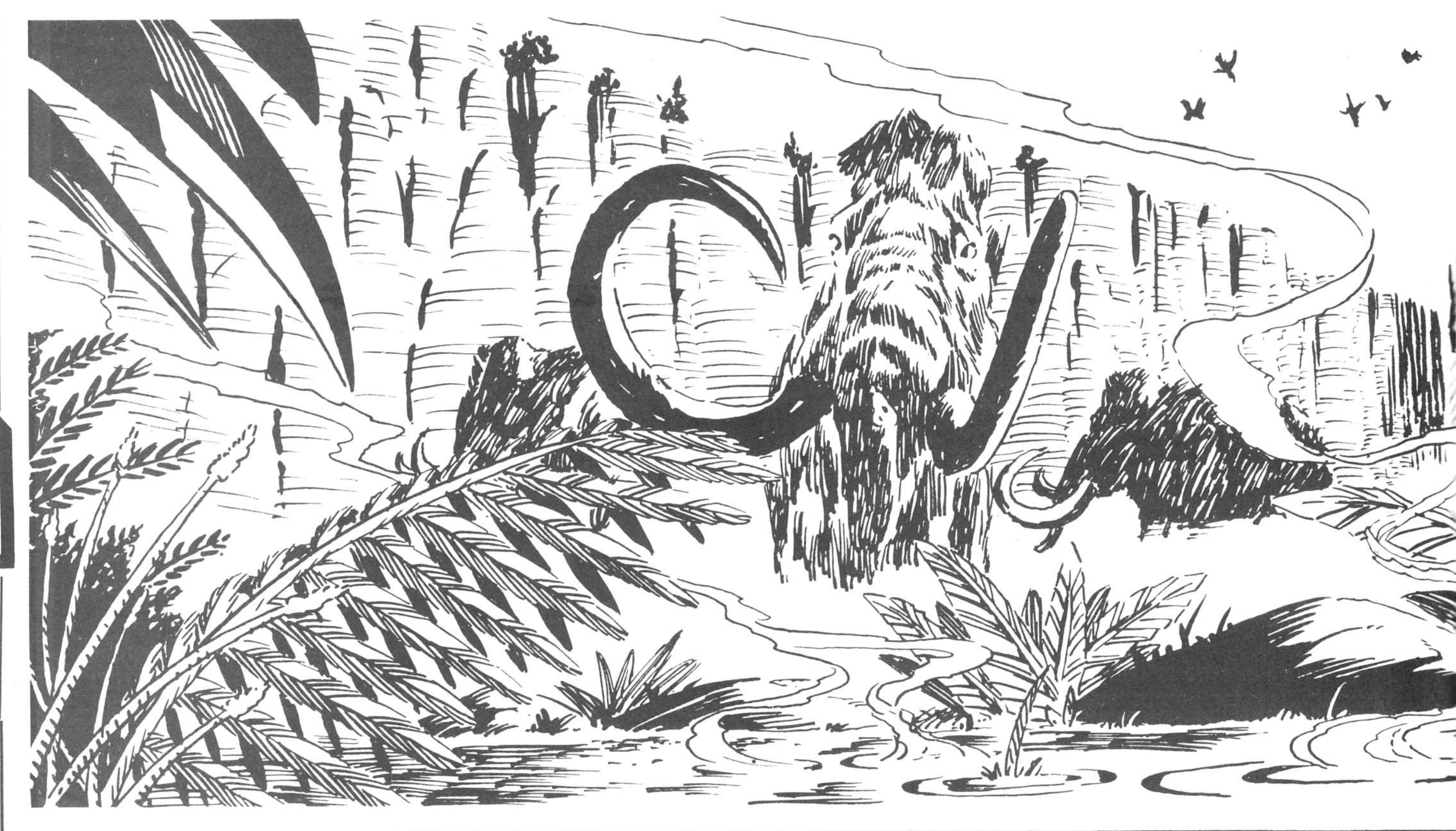
Jetez un dé: pair, allez en –402– ; impair, allez en –403–.
(291, 660) 2 MH

295

Suivent de nombreux jours de disette. Un matin, vous constatez que Norman n'est plus là. Une journée de recherches ne vous permet pas de le retrouver. Vous devez finalement admettre que vous êtes seul. Allez en –67–
(279) 1 MH

296

Le terrifiant chœur des loups en provenance de la forêt de pins rend Norman nerveux.



2

Vous décidez de faire halte dans une grotte pouvant vous protéger contre les prédateurs, qu'ils soient réels ou imaginaires.

Vous vous employez tous deux à faire un feu à l'entrée, et vous glissez dans vos couvertures déchirées. Quelque chose remue soudain dans le fond de la grotte. La respiration est forte, révélant la grande taille de la créature. Son odeur vous parvient, une puanteur terrible difficile à supporter.

Pour tirer sur la créature sans la voir, allez en –325– ; pour attendre, allez en –326–.

(279) 1 MH

297 Vous ne trouvez pas de traces de gibier, et les baies, auparavant si abondantes, se sont flétries et sont tombées des branches. La menace de l'inanition est bien réelle.

Faites un jet de Connaissance de la Forêt. Si vous le réussissez, allez en –513– ; si vous le ratez, allez en –331–.

(279) 1 MH

298 Les nerfs de Norman sont sur le point de craquer. Les hurlements des loups l'ont complètement retourné. Pour lui permettre de se reprendre, vous décidez de vous arrêter dans une grotte que vous avez trouvée par hasard, et d'y passer la nuit. Il se sentira plus en sécurité à l'intérieur. La chance est avec vous, et vous réussissez à tuer un lièvre de neiges pour le dîner. Mais pendant le repas, les bois se font silencieux. Les chouettes, les criquets... même les loups ont cessé de crier. Une menace invisible s'insinue dans l'obscurité.

Pour attiser le feu dans le but d'éloigner le danger, allez en –329– ; pour éteindre le feu et rester cachés, allez en –333–.

(279) 1 MH

299 Le petit homme refuse de marcher, et vous êtes obligés de le porter. Aux environs de midi, il semble être tombé dans l'inconscience. Vous faites installer le camp et tentez à nouveau de nourrir votre prisonnier. C'est inutile ; il semble lui-même désirer mourir. Au matin, tout est fini. Son corps se décompose d'une manière étrangement rapide. Vous ne pouvez qu'essayer de le transporter avec vous. Mais même les os se brisent et tombent en poussière en quelques jours. Peut-être que si vous aviez l'équipement adéquat...

Pour continuer votre marche vers Ft Mc Donald, allez en –158– ; pour faire demi-tour et explorer la vallée de la Nord-Hanninah, allez en –89–.

(281) 2 MH

300 «Si nous le laissons partir, dit Bernard, il lancera sa tribu à nos trousses !» Quoi qu'il en soit, tout autre comportement serait criminel. Vous détachez le petit homme et reculez. Avec une rapidité surprenante, il part en courant et disparaît.

«Maintenant, voyons si nous pouvons quitter cet endroit avant que la prophétie de Bernard ne se réalise !»

Faites un jet de Chance. Si vous le ratez, allez en –85–. Si vous le réussissez vous pouvez soit continuer l'exploration en –89– ou repartir vers la civilisation en –158–.

(281) 1 MH

301 Vous saisissez votre fusil et tirez à bout portant dans la poitrine du monstre qui était votre assistant de recherche il y a encore peu de temps. Si vous touchez, allez en –302– ; si vous manquez, allez en –339–.

(303, 305) 2 MH

302 Touché ! Le wendigo hurle de peur en étreignant son cœur. C'est, d'après ce que vous vous rappelez de la légende, son plus vulnérable organe. Vous visez le même endroit et faites feu de nouveau, mais la créature détale sans demander son reste.



Vous êtes maintenant seul à seul avec la forêt. Gagnez 1D6 points de SAN et allez en –67–.
(301) 6 MH

303 Vous saisissez l'accablante vérité. Norman est possédé par l'esprit cannibale du Nord. Il est devenu wendigo ! Faites un jet de SAN et perdez 1D6 points de SAN si vous le ratez. Si vous échappez au Choc Psychologique ou à la Folie à Durée Indéterminée, vous pouvez soit vous enfuir dans les bois, en –304– ; ou combattre la créature en –301–. Si vous n'y échappez pas, vous restez là, stupéfait, jusqu'à la... FIN
(328) 6 MH

304 Vous courez vous cacher dans les profondeurs de la forêt. Le monstre vous suit avec détermination. La Grande Forêt est son domaine. Votre vitesse est de 8, la sienne de 9. Reportez-vous à la Table de Résistance. Si vous distancez le wendigo, allez en –336– ; sinon, allez en –337–.
(187, 303, 306) 2 MH

305 «Non, dit Sylvia d'une voix grinçante, n'approchez pas. Le mal est en moi ! Fuyez avant qu'il ne soit trop tard ! J'ai si faim ! Oh, si faim !». Vous jetez un rapide coup d'œil vers Norman qui, pris d'une folle terreur, s'enfuit en courant. Si vous hésitez, vous ne le retrouverez peut-être jamais.

Pour essayer de parler à Sylvia et de la faire revenir à la raison, allez en –306– ; pour lui tirer dessus, allez en –301– ; pour rejoindre Norman dans la fuite, allez en –338–.
(283) 4 MH

306 Sylvia pousse un cri, un cri terrible évoquant une hideuse victoire. Et pendant qu'elle crie, elle semble changer. De sombres taches de glace apparaissent sur sa peau. Vous êtes témoin de l'attaque du wendigo. Le démon indien a pris possession d'elle.

Faites un jet de SAN et perdez 1D6 points de SAN si vous le ratez. Si vous échappez au Choc Psychologique ou à la Folie à Durée Indéterminée, vous courez jusqu'en –304– ; sinon vous restez là, hébété, jusqu'à la... FIN
(283, 305) 6 MH

307 Les loups attaquent votre groupe et le dispersent. Vous êtes chacun attaqué par un tiers du nombre total de loups (2D6). Distribuez-les en votre faveur. S'il y a moins de trois loups, vous pouvez aider un étudiant à combattre le sien, en –271–, ou courir en –340–.

Les loups préhistoriques sont trop proches pour que vous puissiez utiliser les fusils. Leur pourcentage d'attaque est de 30% ; fait 1D8 + 1D4 points de dommages, et ils ont 15 P.d.V. chacun. Si vous en sortez indemne, allez en –340– ; si vous êtes blessé, allez en –347–. Si vous vous évanouissez à la suite d'un Choc, vous êtes dévoré... FIN
(286, 288) 1 MH

308 Vous parvenez tous à l'arbre et vous aidez les étudiants à grimper. Vous devez grimper après eux. Si les étudiants réussissent leur jet de Grimper, ils ont le temps de vous aider (ajouter 10 à votre pourcentage de Grimper pour chaque élève ayant réussi son jet).

Si vous réussissez votre jet de Grimper, allez en –344– ; sinon, allez en –345–.
(288) 2 MH

309 Incroyable ! Des gigantesques homme-singes ! Ils sont une vingtaine autour de vous. Ils semblent passablement excités et brandissent dans leurs énormes mains des massues et des pierres. Encerclés comme vous l'êtes au fond de la ravine, vous êtes très vulnérables.

Pour tirer en espérant les effrayer, allez en –346– ; pour rester calme, allez en –348–.
(289) 6 MH

310

Des homme-singes immenses et baveux ! Horrible ! Vous êtes piégés ! Perdus ! Vous tombez raide, évanoui. Si vous êtes victime de Folie à Durée Indéterminée, allez en –364– ; si ce n'est qu'un simple Choc Psychologique, allez en –350–.
(289, 290) 2 MH

311

Vous restez tous deux silencieux à la vue du gigantesque homme-singe qui sort lourdement des buissons. Vous avez entendu parler de cette créature, le sasquatch, mais avant d'entreprendre ce voyage, vous doutiez, comme de beaucoup d'autres choses, de son existence. Il fait plus de 2,20 mètres et son corps est entièrement recouvert d'une fourrure marron foncé très courte et tachetée de blanc, à moins que ce ne soient des tâches de boue. Ses membres très musclés, particulièrement les jambes, sont proportionnellement plus longs et épais que ceux d'un homme. Comme les gorilles mâles, il arbore une crête sagittale. Vos études anthropologiques vous apprennent que cette caractéristique l'élimine en tant que proche parent de l'homo-sapiens. L'homme (la créature vous fait plus penser à un homme qu'à un animal) traîne bizarrement les pieds, ses grands bras ballants. Des filets de bave pendent de ses lèvres.

Il passe, s'éloigne, et vous proposez à Norman de le suivre tous les deux. Il écarquille les yeux de peur, mais il n'a d'autre choix que d'accepter. La configuration du terrain vous permet aisément de ne pas le quitter des yeux. Le sasquatch se rend directement à un camp primitif où sont agglutinés d'autres sasquatchs de sexe et d'âge variés. Le camp est très sale, et d'une totale insalubrité. Vous ne voyez pas de feu, pas de hutte, aucune trace d'outils...

Vous apercevez soudain une petite silhouette portant un blue-jean décoloré, une jeune fille marchant nerveusement entre les imposants sasquatchs. Sylvia !

Pour tirer dans le camp dans l'espoir de faire s'enfuir les sasquatchs, allez en –353– ; pour considérer Sylvia comme perdue, allez en –360– ; pour attendre la nuit et vous faufiler dans le camp pour sauver discrètement Sylvia, allez en –359–.
(290) 3 MH

312

L'étudiant laisse échapper un glapissement court et aigu. Vous ne percevez que furtivement la chose dans les buissons, un gorille géant ou un homme-singe. Ce doit être une créature similaire à celle qui a enlevé Sylvia !

Pour suivre les traces de la créature, allez en –362– ; pour quitter la vallée perdue, allez en –360– ; pour faire votre deuil de Sylvia mais continuer à explorer, allez en –63–.
(290) 3 MH

313

La vallée perdue recèle bien des dangers, ainsi que Norman et vous allez le découvrir. Jetez un dé. Pair, allez en –314– ; impair, allez en –315–.
(360) 1 MH

314

Alors que vous traversez une grande plaine couverte d'animaux en train de brouter (des représentants de différentes espèces ancêtres des chevaux, des éléphants, des chameaux, des antilopes et d'autres herbivores) une ombre passe sur les fleurs devant vous. Des barrissements et d'autres cris effrayés s'élèvent des animaux. Quelle que soit la nature de la chose volante, elle les a terrifiés ! Pour regarder en l'air, allez en –318– ; pour quitter la plaine, allez en –363–.
(213, 292, 313, 646) 3 MH

315

A la différence des mammifères et de la flore, vous voyez parmi les oiseaux des spécimens qui vous sont familiers, telles que des sternes, des courlis et des oies. Tout en traversant un marécage hérissé de joncs et de roseaux, vous vous dites que «le Pays Perdu de Nadelmann» n'ajoutera pas un grand nombre d'espèces à la science ornithologique.

Mais vous êtes dans l'erreur. Un fort et grinçant croassement vous fait sursauter tous les deux. Une tête émerge de la végétation.

C'est un oiseau, aussi grand qu'une autruche, avec un cou plus gros et un poitrail musclé. Ses griffes sont longues et courbées ; son bec ressemble à celui d'un aigle. Un oiseau carnivore et géant ! Il semble qu'il puisse tuer et manger un bison si l'envie lui en prend !

Vous pouvez chacun, si vous avez un fusil, tirer sur l'oiseau, en allant en –366– ; ou vous pouvez vous enfuir en courant en –369–.
(213, 292, 313, 646) 2 MH

316

Un torrent rapide vous barre la route. Vous supposez que si Norman et Sylvia se sont enfuis dans cette direction, ils ont été forcés de rester de ce côté de l'obstacle, et l'ont peut-être longé dans le sens du courant. Vous marchez parallèlement au cours d'eau et vous trouvez rapidement les empreintes des bottes de vos élèves dans le sol meuble.

Vous vous hâtez dans cette direction, et soudain vous entendez les cris effrayés de vos compagnons. Vous courez vers la source des cris et voyez Sylvia sur le bord abrupt du ravin. Norman est suspendu dans le vide et seules les forces faiblissantes de Sylvia l'empêchent de tomber dans les eaux rugissantes ! Que vous arriviez à temps ne dépend que de Sylvia.

Opposez la FOR de Sylvia à la TAI de Norman sur la Table de Résistance. Si Sylvia l'emporte, allez en –322– ; si Norman «l'emporte», allez en –319–.
(284) 1 MH

317

Vous avez prudemment refait à l'envers le chemin parcouru et vous approchez de la paroi rocheuse par où vous êtes entré lorsque le bruit inquiétant des fauves s'élève des hautes herbes, en –288–.
(291, 660) 2 MH

318

Affreux ! Horrible ! Faites un jet de SAN. Si vous le ratez, perdez 1D6 points de SAN. Si vous échappez au Choc Psychologique ou à la Folie à Durée Indéterminée, allez en –320– ; sinon vous restez sur place, résigné, jusqu'à ce que la masse des animaux pris de panique ne vous broie les os... FIN
(314) 1 MH

319

Trop tard ! Sylvia bascule dans le vide ! Lorsque vous atteignez le bord, vous voyez les étudiants se faire malmener par les remous. Pour les regarder se noyer, allez en –67– ; pour tenter un sauvetage, allez en –227–.
(316, 469) 1 MH

320

Il n'est pas étonnant que les animaux se lancent en folle débandade ! Vous éprouvez aussi le désir de vous enfuir à toutes jambes après avoir vu les abominations fongeuses et tentaculaires planant dans les airs au-dessus de vous. Allez en –321–.
(318) 1 Mythe de Cthulhu, 3 MH

321

Avec Norman, vous courez en direction des bois. Derrière vous, les herbivores affolés déferlent dans la plaine dans un grondement de tonnerre. La vitesse des animaux est de 15, la vôtre de 8. Opposez votre vitesse à la leur sur la Table de Résistance, en ajoutant 30% à vos chances du fait de votre avance. Si vous n'êtes pas rattrapés, allez en –323– ; si vous l'êtes, prenez chacun 4D6 points de dommages. Si vous n'êtes pas mort ni en état de Choc, allez en –347– ; si vous êtes tué ou victime d'un Choc, c'est la... FIN
(320) 2 MH

322 Vous saisissez les pieds de Sylvia au moment où elle commence à glisser à la suite de Norman. En peu de temps, les deux étudiants sont à côté de vous sur la falaise, sains et saufs. Votre équipe n'a que peu de temps à consacrer pour fêter le sauvetage. Les dieux s'opposent encore à ce que vous rentriez tous sains et saufs.

Réussissez un jet de Chance et allez en –513– ; sinon, allez en –324–.
(316, 469) 1 MH

323 Suivi de Norman, vous atteignez les arbres et grimpez tous deux rapidement sur les branches tordues. La horde beuglante et bêlante passe sans vous inquiéter sous votre perchoir. Allez en –278–.
(321) 1 MH

324 Temps de Récupération: ajoutez 1 P.d.V. si nécessaire à vos compagnons et à vous. En compagnie des deux étudiants, vous progressez dans les bois qu'aucune piste ne parcoure, rationnant la nourriture, sous un climat de jour en jour plus froid, le court été laissant progressivement la place au rude automne sub-arctique. Jetez 1D6. 1, –132– ; 2, –218– ; 3, –556– ; 4, –469– ; 5, –470– ; 6, –653–.
(45, 50, 53, 54, 57, 76, 137, 142, 217, 244, 245, 293, 322, 404, 425, 442, 465, 532, 593, 598, 649) 1 MH

325 Vous tirez vers la source de la respiration. Du fait de l'écho et de l'obscurité, vos chances de toucher sont divisées par deux. Si vous infligez 8 points de dommages ou plus, allez en –373– ; si vous ratez, ou faites moins de 8 points de dommages, allez en –376–.
(296) 1 MH

326 Le doigt prêt à appuyer sur la détente, vous laissez le mastodonte puant tapi au fond de la grotte s'approcher à la lumière du feu. C'est un gigantesque bipède à la face de singe.

Faites un jet de SAN. Si vous le ratez, perdez 1D6 points de SAN. Si vous échappez au Choc Psychologique ou à la Folie à Durée Indéterminée, allez en –493–.
(296) 3 MH

327 Vous revenez rempli de joie ; vous avez tué une oie du Canada et allez pouvoir, s'il n'est pas trop tard, revigorer le faible Norman avec un bon repas. Faites un jet de CON × 3 pour Norman. Si vous le réussissez, allez en –542– ; sinon, il meurt, vous laissant aller seul en –67–.
(331) 1 MH

328 Norman, que vous pensiez à l'article de la mort, s'asseoit brusquement. Vous regardez son visage et baissez les yeux. Il y a quelque chose en lui qui a changé ; il est comme un loup enragé se cachant derrière un masque d'homme. Allez en –303–.
(282, 331) 2 MH

329 Plutôt que de les repousser, le feu sert de repère aux créatures qui se rapprochent. Le lit de brindilles et d'épines de pin craque sous leurs pas inhumains.

Allez en –335–.
(298) 1 MH

330 Forcé de quitter la grotte, ne pensant qu'à votre propre survie, vous plongez dans les fourrés pour échapper à vos étranges agresseurs. Réussissez un jet de Chance, et allez en –336– ; sinon, vous allez en –516–.
(335, 515) 1 MH

331 Alors que tous les deux vous manquez dramatiquement de nourriture, Norman est le premier à voir ses forces l'abandonner. Vous l'enveloppez dans une couverture déchirée et, découragé, tentez une fois de plus de trouver à manger. Jetez un dé ; pair, allez en –327– ; impair, allez en –328–.
(198, 297) 1 MH

332 Vous vous précipitez droit dans une rafale de froid cosmique. Impuissant, vous tombez au sol, trop raide pour trembler. De l'endroit où vous êtes couché, vous voyez un grand nombre de créatures qui, brandissant leurs armes mystérieuses, jaillissent des buissons en courant comme de monstrueuses araignées. Puis tout s'obscurcit. Allez en –417–.
(143, 148, 149, 150, 476, 478, 511, 516) 1 MH

333 Sous le couvert de l'obscurité humide et froide, vous tentez tous deux de vous cacher des créatures qui se trouvent à l'extérieur. Vous entendez de nombreuses paires de pieds s'approcher précipitamment, produisant un son anormal. Norman et vous tentez de vous dissimuler. Faites un jet de Se Cacher. Si les deux jets sont réussis, allez en –334– ; si au moins un des deux est raté, allez en –335–.
(280, 298) 1 MH

334 Après plusieurs minutes qui vous semblent une éternité, le bruit de pas s'éloigne. Les chouettes huhulent de nouveau, les cigales se mettent à chanter. Toutefois, vous ne rallumez pas le feu durant le reste de la nuit. Allez en –513–.
(333) 1 MH

335 Ils savent que vous êtes dans la grotte ! Un craquement sifflant se fait entendre et vous sentez une paralysante rafale de froid. Pour combattre ces attaquants bizarres, allez en –380– ; pour foncer hors de la grotte, abandonnant Norman, allez en –330–.
(329, 333) 1 MH

336 Vous courez jusqu'à tomber, totalement épuisé. Vous regardez en arrière, ne voyez ni n'entendez rien. Vous êtes sauvé, et vous poussez un soupir de soulagement. Mais vous êtes maintenant face à la Grande Forêt, seul. Allez en –67–.
(187, 304, 330, 338, 339, 476, 485, 510) 1 MH

337 Vous ne pouvez courir d'avantage, et vous sentez dans votre dos le souffle froid du wendigo. Il vous rattrape. Il vous touche.

Il vous tient !

Epuisé comme vous l'êtes, votre FOR est diminuée de moitié (arrondir à l'entier inférieur). Vous devez vous battre pour votre vie. Le pourcentage d'attaque du wendigo est de 40%, et il fait 1D8 + 1D6 points de dommages. Il a 3D6 + 6 P.d.V. Si vous triomphez du wendigo, vous gagnez 1D6 points de SAN et pouvez tenter sur vous les Premiers Soins pour récupérer 1D3 P.d.V. Puis, allez en –67– ; si vous ne parvenez pas à vaincre le wendigo, vous connaissez une désagréable... FIN
(304, 338, 339) 6 MH

338 Derrière vous le wendigo fonce à travers bois, écrasant tout sur son passage. Sa vitesse est de 9. Norman et vous devez tenter individuellement d'échapper au wendigo en opposant votre vitessse (8) à la sienne sur la Table de Résistance. Si vous réussissez tous les deux, allez en –513– ; si vous vous échappez mais que Norman n'y parvienne pas, allez en –336– ; si vous ne parvenez pas à vous sauver, allez en –337–.
(305) 1 MH

339
Le tremblement de votre bras vous fait rater votre tir. Le wendigo bondit sur vous et frappe votre fusil qui tombe hors d'atteinte. Puis, poussant des cris à glacer le sang, il attaque. Pour vous enfuir, opposez votre vitesse (8) à celle du wendigo (9) sur la Table de Résistance. Si vous l'emportez, allez en –336– ; sinon, allez en –337–.
(301) 1 MH

340
Vous vous écartez de la meute occupée à dévorer les corps de vos infortunés élèves. Cette macabre diversion vous permet de prendre une bonne avance avant que quelques prédateurs ne s'arrêtent de manger pour vous donner la chasse. Opposez votre vitesse (8) à celle de la meute (10) sur la Table de Résistance. Ajoutez 25% à vos chances de succès du fait de votre avance. Si vous réussissez, allez en –356– ; sinon, c'est la... FIN
(307) 1 MH

341
Après avoir enterré Norman, vous retournez vers le corps de l'homme-singe gisant dans la grotte. Quel spécimen ! Faites vous les Premiers Soins pour essayer de récupérer 1D3 P.d.V. si vous les avez perdu au paragraphe précédent. Si vous le désirez, vous pouvez prendre comme trophée la tête de la créature. Puis, allez en –377--.
(376) 1 MH

3

342
Vos blessures enflent et changent de couleur. Tout votre corps brûle de fièvre. Vous plongez dans des périodes de délire chaque fois plus longues. La fin arrive sans même que vous le sachiez.
(347, 392) FIN

343
Le fruit moisi que vous avez trouvé dans l'arbre à côté duquel vous gisez devait contenir de la pénicilline car vous vous remettez rapidement. Récupérez 1D3 P.d.V. et allez en –365–.
(347, 392) 1 MH

344
D'un bond déterminé, vous atteignez les hautes branches. Juste à temps ! Les bêtes primordiales bondissent, grognent et grondent, mais leurs crocs féroces ne peuvent vous atteindre. Elles finissent par partir chercher ailleurs une proie plus accessible. D'être passé si près de la mort vous a convaincu que vous êtes très mal équipé pour explorer efficacement la vallée. Allez en –293–.
(308) 1 MH

345
Vos bottes glissent sur le tronc de l'arbre et vos jambes retombent sur le sol, proie tentante pour les loups qui bondissent. Des coups de feu résonnent, alors que les étudiants tentent vainement de vous sauver, mais rien n'arrête la meute assoiffée de sang. En quelques instants, vos blessures sont si terribles que les étudiants cessent de tirer sur les loups et, de plusieurs balles dans la poitrine, abrègent vos souffrances.
(308) FIN

346
Vous tirez sur les homme-singes. Jetez 1D6 ; de 1 à 4, allez en –519– ; 5 ou 6, allez en –481–.
(309, 362) 1 MH

347
Le réveil est douloureux ; vous tournez la tête avec angoisse. Les restes de vos compagnons remuent encore convulsivement à côté de vous. Vous même, vous saignez et chaque partie de votre corps est soit engourdie, soit douloureuse. Multipliez par 5 le nombre de P.d.V. qui vous restent et jetez 1D100. Si vous faites un nombre inférieur ou égal, allez en –343– ; sinon, allez en –342–.
(307, 321, 355, 363, 371, 391, 406, 519, 615) 1 MH

348
En dépit des apparences, ces créatures sont plus proches de l'homme que du singe. Vous utilisez vos connaissances anthropologiques pour diminuer leur potentiel d'agressivité. Réussissez un jet d'Anthropologie et allez en –349– ; échouez et allez en –519–.
(309, 362) 4 MH

349
Quelques sasquatchs parmi les plus grands commencent timidement à descendre des bords. Vous adoptez ce que vous espérez être universellement reconnu comme un comportement de soumission. Les créatures avancent par étapes, prudemment. Soudain, l'une d'elles tend la main, vous attrape et vous met sous son bras. Allez en –350–.
(348) 3 MH

350
Tenus fermement par les homme-singes, vous êtes avec Norman rapidement emmenés jusqu'à leur camp. «Docteur !» crie Norman, le doigt tendu. Vous vous tournez. C'est Sylvia. Faites pour Sylvia un jet de SAN. S'il est réussi, allez en –352– ; s'il est raté, allez en –351–.
(310, 349, 390) 2 MH

351
Le regard vide de ses yeux et les mèches blanches dans ses cheveux auburn vous font constater avec tristesse que Sylvia est devenue folle à la suite des épreuves qu'elle a subie. Un sasquatch la place sous le même rocher en surplomb qui vous sert d'abri. Toutes vos tentatives pour la faire parler échouent. Allez en –389–.
(350) 1 MH

352
«Docteur !» crie-t-elle en se jetant dans vos bras. Même Norman, que les évènements ont chamboulé, reprend ses esprits pour l'étreindre. Les conséquences physiques et mentales de sa détention lui ont donné l'air hagard, mais elle s'est révélée assez forte pour survivre. Elle explique que les sasquatchs l'ont nourrie et ne lui ont pas fait de mal. Durant un temps elle ne fut pas autorisée à quitter la saillie rocheuse, mais en se montrant gentille et attentionnée avec les jeunes sasquatchs, elle a rapidement obtenu la permission de rôder autour des limites vagues du camp. Elle pense qu'il lui était possible de s'échapper mais, avant votre arrivée, elle craignait de se retrouver seule dans la vallée perdue et la Grande Forêt qui l'entoure.

Avec elle, vous préparez votre fuite.

Faites un jet d'Idée. S'il est réussi, allez en –387– ; s'il est raté, allez en –389–.
(350) 3 MH

353
Les cris perçants des sasquatchs résonnent dans les rochers tandis que vous tirez rapidement plusieurs balles au-dessus de leurs têtes. Réussissez un jet de Chance et allez en –500– ; échouez et allez en –354–.
(311) 1 MH

354
Les créatures vous foncent droit dessus, devant vous et sur vos flancs. Elles chargent comme des camions pressés. Les balles ne peuvent les arrêter. Vous vous tournez et partez en courant, imité par Norman.

La vitesse des sasquatchs est de 7. La vôtre et celle de Norman, 8. Vous devez tous deux tenter individuellement de triompher de la vitesse des sasquatchs sur la Table de Résistance. Si les sasquatchs vous rattrapent, allez en –355– ; s'ils rattrapent Norman mais que vous parvenez à vous

échapper, allez en –356– ; si vous distancez tous deux les homme-singes, allez en –358–.
(353) 1 MH

355

De puissantes mains poilues saisissent votre épaule et vous jettent au sol. Vous êtes entouré de corps lourds et puants qui vous mordent et vous rouent de coups à l'aide de morceaux de bois ou de leurs poings nus. Prenez 1D10 points de dommages. Si vous survivez, allez en –347– ; sinon... FIN
(354) 1 MH

356

Les horribles gémissements de peur de Norman résonnent encore à vos oreilles tandis que, les larmes aux yeux, vous continuez à courir. Allez en –365–.
(340, 354, 367, 615) 1 MH

357

Vous posez un regard plein de pitié sur le visage vide de Sylvia. L'absence a remplacé la vitalité de ses yeux. Des mèches blanches parsèment ses cheveux auburn. Elle vous regarde tous les deux sans vous reconnaître. Les épreuves qu'elle a subies ont détruit son esprit.

Vous la guidez loin du camp des sasquatchs. D'une démarche mécanique, elle vous suit passivement. Quand, le jour suivant, vous atteignez le torrent violent qui, à travers la fissure, mène au monde extérieur, elle tombe dans les eaux bouillonnantes. Sans même tenter de nager, elle est emportée par le courant comme une poupée de bois. Allez en –541–.
(192, 398, 500) 1 MH

358

Vous parcourez une grande distance, entendant dans les bois et les rochers derrière vous les sasquatchs écraser la végétation sur leur passage. Puis finalement le calme se fait sur vos arrières.

La frayeur que vous venez de ressentir était profonde. La mort dans l'âme, vous convenez tous deux avec honte que sauver Sylvia est au-delà de vos possibilités. N'ayant pas le cœur à explorer la vallée sous un tel poids de responsabilité, votre seul désir est de partir au plus vite. Allez en –361–.
(354) 1 MH

359

Vous vous glissez furtivement dans le camp avec Norman, conscients du fait que les sasquatchs voient peut-être la nuit, et possèdent une ouïe et un odorat d'une finesse animale. Faites un jet de Discrétion pour Norman et pour vous. Si vous réussissez tous les deux, allez en –393– ; si au moins un des deux jets est raté, allez en –390–.
(311) 1 MH

360

Après avoir échappé à tant de dangers en vous enfonçant dans la vallée perdue, Norman et vous allez devoir les éviter à nouveau pour repartir. Faites un jet sous la moitié de votre pourcentage de Chance (arrondir à l'entier inférieur). Si vous réussissez, allez en –361– ; sinon, allez en –313–.
(311, 312) 1 MH

361

Evitant miraculeusement de nouveaux dangers, vous parvenez avec Norman jusqu'à la sortie de la terre perdue. Les eaux rapides vous donnent quelques émotions, mais vous passez sains et saufs. Allez en –279–.
(108, 112, 358, 360, 363, 369, 399, 640) 1 MH

362

Suivre le sasquatch méfiant n'était pas une brillante idée. Il vous a mené jusqu'à un cul-de-sac entouré d'une horde d'homme-singes énormes et furieux. Pour tirer sur les créatures dans le but de les effrayer, allez en –346– ; pour ne rien faire qui puisse les énerver, allez en –348–.
(312) 1 MH

363

Vous avez bien fait de quitter la plaine sans délai, car les animaux sont si terrifiés qu'ils se sont lancés dans une folle et dévastatrice débandade. Votre vitesse est de 8 ; celle des animaux, 15. Consultez la Table de Résistance, en ajoutant 50% à vos chances de réussite du fait de votre avance. Si vous échappez à la marée animale, allez en –361– ; sinon, prenez 2D10 points de dommages et allez en –347– si vous êtes encore vivant.
(314) 1 MH

364

Vous êtes frappé de folie. Si vous n'aviez encore jamais subi de Choc Psychologique, vous entrevoyez dans votre délire certains aspects du Mythe de Cthulhu, et vous vous ajoutez 5% à cette compétence et 10 MH. Si ce n'est pas votre premier Choc Psychologique, vous ne gagnez que 1% en Mythe de Cthulhu et 2 MH.

Jetez 1D6 ; de 1 à 4, allez en –549– ; 5 ou 6, allez en –548–.
(310, 371, 644) 1 MH

365

Vous traversez les paysages du monde perdu, peu préoccupé par la renommée que vous allez acquérir en révélant son existance à la civilisation. Vous ne pensez qu'à votre chagrin, à votre échec en tant que chef d'expédition. Vous retrouvez finalement la sortie de la vallée perdue et la laissez derrière vous. Allez en –67–.
(271, 343, 356, 368, 384, 392, 397, 645) 1 MH

366

Vous pouvez chacun tirer une fois à portée normale, plus une fois à bout portant pour chaque tireur réussissant un jet de DEX × 5. Si vous faites 10 points de dommages ou plus, allez en –399– ; sinon, allez en –367–.
(315) 2 MH

367

D'un bond, l'oiseau monstrueux se place entre Norman et vous. Vous esquivez tous deux son dangereux bec d'aigle et partez en courant dans des directions différentes. Votre seule chance est que la créature décide de poursuivre Norman. Jetez un dé. Pair, allez en –356– ; impair, allez en –368–.
(366, 369) 1 MH

368

L'oiseau est derrière vous. Le sol marécageux vous gêne pour courir, mais c'est aussi le cas pour la bête. Votre vitesse est de 6, la sienne de 8. Reportez-vous à la Table de Résistance. Si vous distancez l'oiseau, allez en –365– ; sinon,... FIN
(367) 1 MH

369

Dans la boue des marais, votre vitesse est considérablement réduite, comme d'ailleurs celle de l'oiseau. Allez à la Table de Résistance et opposez votre vitesse (6) à celle de l'oiseau (8). Si vous l'emportez, allez en –361–, sinon allez en –367–.
(315) 1 MH

370

Traversant en compagnie des deux étudiants une vaste plaine, vous voyez des nuages orageux s'amasser rapidement au-dessus des Monts Ram. Vous vous dirigez vers un grand arbre dont les branches largement déployées pourront vous procurer un abri, croisant en chemin de nombreux spécimens d'espèces herbivores supposées éteintes occupés à brouter l'herbe haute et fleurie. Soudain, vous entendez une détonation semblable à un coup de canon

accompagnée d'un éclair aveuglant. La foudre vient de frapper l'arbre vers lequel vous couriez. Il se casse en deux et les flammes commencent à brûler son tronc brisé. Vous pensez que vous vous en êtes tiré de justesse lorsque les hennissements, bêlements et barrissements des fabuleux animaux qui vous entourent vous avertissent du danger.

Les bêtes terrifiées commencent à se lancer dans une dangereuse débandade !

«Foncez vers les bois !» criez-vous à vos compagnons.

Allez en –615–.

(291, 660) 2 MH

371 Vous approchez de la sortie de la vallée perdue (la fissure par laquelle vous avez pénétré dans l'incroyable enclave) lorsque une grosse pierre venue du ciel vient soudain frapper avec un fort craquement un rocher à côté de vous. Vous levez les yeux et voyez, abasourdi, une horde d'homme-singes hideux qui, d'une corniche en surplomb, vous mitraillent avec des morceaux de granit.

Faites un jet de SAN, et, si vous le ratez, perdez 1D6 points de SAN. Si vous échappez au Choc Psychologique et à la Folie à Durée Indéterminée, allez en –400– ; si vous êtes victime d'un Choc Psychologique, vous restez à découvert et êtes touché par une pierre qui vous fait 1D10 points de dommages, puis vous allez en –347– ; si vous êtes victime de Folie à Durée Indéterminée, allez en –364–.

(291) 4 MH

3

372 Les autorités canadiennes conviennent après examen que le crâne du sasquatch est celui d'un animal, non d'un humain malformé. Vous et votre spécimen êtes relâchés. Compte tenu des circonstances, votre retour à Miskatonic est un triomphe et une justification importante.

Après cette expérience poignante, vous déclinez l'offre qui vous est faite de participer à l'expédition organisée l'été suivant et dirigée par Ivan Kurtov, refusant de retourner si tôt dans la vallée de la Nord-Hanninah. Malheureusement l'expédition part vers le nord et disparaît sans laisser de traces.

Vous continuez à jouir pendant un moment du soutien populaire, mais des scientifiques jaloux publient divers «démentis» contre votre spécimen. L'absence de nouvelles et incontestables preuves de votre découverte permet aux moqueurs enfoncés dans leurs fauteuils de faire que l'existence de l'homme-singe américain est controversée durant le reste de votre vie.

(374) FIN

373 Quelque chose hurle et tombe sur le sol rocheux du fond de la grotte. Et quelle chose ! Gagnez 1D6 points de SAN pour avoir abattu un monstre. Allez en –379–.

(325) 4 MH

374 La Police Montée exige qu'un médecin légiste examine la tête pour déterminer si un meurtre n'a pas été commis. Après tout, la tête peut-être celle d'un indien particulièrement laid ou diformé et non ce que vous déclarez qu'elle est, celle d'un homme-singe.

Faites un jet de Chance ; s'il est réusssi, allez en –372– ; s'il est raté, allez en –375–.

(529) 0 MH

375 L'avis des examinateurs médicaux est que vous avez tué un être humain, peut-être un malheureux indien qui, du fait de ses malformations, aurait été chassé de sa tribu. Il n'est tenu aucun compte de votre déposition mentionnant qu'en fait le crâne vient d'une créature complètement différente de l'Homo Sapiens. Votre cas fait l'objet d'un procès qui fait beaucoup de bruit. La communauté scientifique est gravement divisée ; de chaque côté, des hommes expérimentés sont prêts à jurer de la justesse de leurs opinions et restent sur leurs incompatibles positions.

Vous êtes déclaré coupable de meurtre et devez passer un an dans un pénitencier canadien avant d'être mis en liberté conditionnelle. Tandis que vous languissez en prison, les obtuses autorités provinciales enterrent le crâne dans un cimetière. Il est dérobé une semaine plus tard par des profanateurs de tombes. Un certain nombre de spécimens présentés comme «la Tête de Sasquatch du Dr. Nadelmann» circulent en Amérique et en Europe dans des spectacles ambulants.

Durant votre détention, vous écrivez de nombreux textes sur votre expédition et vos théories. Lorsque vous pouvez retourner aux Etats-Unis, vous menez une vie marginale, améliorant votre ordinaire en écrivant des articles scientifiques pour la presse populaire. Vous contestez en particulier la preuve de l'existence des sasquatchs...

(374) FIN

376 De rage, la créature pousse un cri perçant et charge comme une locomotive. Son pourcentage d'attaque est de 30% et elle fait 2D6 points de dommages. Elle a 18 P.d.V. (moins les dommages que vous lui avez fait si vous l'avez déjà touchée). Norman et vous pouvez vous battre avec les armes dont vous disposez à l'exception des fusils car vous êtes trop proches de la bête.

Si vous survivez tous deux au combat, allez en –378– ; si Norman est tué, jetez 1D10 ; si le résultat est inférieur ou égal au nombre de P.d.V. que vous avez perdu dans ce paragraphe, allez en –191– ; s'il est supérieur, allez en –341–.

(325, 423, 493, 659) 2 MH

377 Seul, vous tentez de retourner vers la civilisation. Faites un jet de Chance. S'il est réussi, allez en –513– ; s'il est raté, allez en –67–.

(341) 1 MH

378 Vous aidant mutuellement, vous parvenez avec Norman à éviter les coups les plus dangereux. Vos Premiers Soins vous permettent à chacun de récupérer si nécessaire 1D3 P.d.V. Vous examinez le corps de la chose que vous avez tuée. Allez en –379–.

(376) 1 MH

379 Vous levez votre torche pour éclairer le corps gisant sur le sol de la grotte. C'est un homme-singe à l'incroyable musculature. Votre examen vous convainc que vous avez devant vous ce que les légendes du nord appellent un sasquatch. Vous détenez-là la preuve tangible de votre découverte. Décidez de prendre ou non la tête du sasquatch comme spécimen et allez en –513–.

(373, 378, 423, 659) 1 MH

380 Votre camp échange des salves avec les entités étranges. Il semble qu'elles doivent être relativement proches pour pouvoir utiliser efficacement leur projecteur de rayons froids. Chacun de vous possédant un fusil peut tirer trois fois à portée normale avant d'être trop engourdi par le tir indirect des armes étrangères. Si vous touchez trois fois à tous les deux, allez en –381– ; sinon, vous tombez dans l'inconscience et devez aller en –417–.

(335, 475, 478, 479) 1 MH

381 Le combat se termine, et vous avez vaincu. Vous allez inspecter les corps de ce qui se révèle être des crustacés de grande taille, fongeux et roses. A voir comment ils ont combattu, ils devaient être intelligents. Quels spécimens ils feront lorsque vous serez de retour à la civilisation !

Malheureusement, les corps se détériorent d'une étrange manière. A midi, il ne reste plus qu'un dépôt visqueux.

Gagnez 1D6 points de SAN et allez en –513–.

(380, 479) 1 MH

382

Les sasquatchs vous font monter avec eux le long d'un chemin escarpé. De votre piste étroite, vous regardez en bas et voyez scintiller au-dessous de vous un lac qui semble profond. L'ascension continue et quelque chose vous dit qu'il vaudrait mieux ne pas se trouver dans les environs lorsqu'elle se terminera.

Pour bondir du chemin et sauter dans le lac loin au-dessous, allez en –383– ; pour continuer à grimper avec vos gardiens, allez en –386–.

(389) 1 MH

383

Pour survivre à votre téméraire plongeon de haut vol, vous devez réussir un jet de Sauter et un jet de Nager. Si c'est le cas, allez en –384– ; si vous échouez au moins un des deux jets, allez en –385–.

(382) 1 MH

384

Vous percez la surface des eaux comme une vedette olympique, remontez à l'air libre et nagez puissamment vers la rive. En haut, les sasquatchs rugissent et hurlent de frustration, mais ils leur faudrait une heure pour redescendre vous poursuivre. Allez en –365–.

(383) 1 MH

385

Vous atteignez l'eau dans une mauvaise position et vous êtes immédiatement sonné. Prenez 1D8 points de dommages dus à la noyade. Puis essayez de nager jusqu'à la rive. Un jet de Nager réussi est nécessaire pour vous tirer d'affaire. A chaque jet de Nager raté, reprenez 1D8 points de dommages. Si vous survivez, allez en –397– ; si vous coulez, c'est malheureusement la... FIN.

(383) 1 MH

386

Vous accompagnez faiblement les hommes-singes jusqu'au sommet de la falaise. Vous attendez, assis, pendant un long moment. Il vous vient à l'idée que vous avez grimpé jusqu'à sortir de la vallée perdue et que les bois qui vous entourent font partie de la Grande Forêt. Pouvez-vous espérer fuir ?

Pour essayer de vous sauver en courant, allez en –485– ; pour faire confiance aux sasquatchs, considérant que se sont des créatures d'un naturel non-violent, allez en –488–.

(382) 1 MH

387

Vous remarquez que les broussailles qui entourent le camp sont sèches, et vous formez un plan. Vous confiez à Sylvia les allumettes que vous avez dans la poche de votre veste et l'envoyez traverser le camp et s'enfoncer dans les fourrés, où elle allumera un feu de diversion. Ce devrait être une bonne ruse, les sasquatchs n'ayant aucune connaissance du feu.

Faites un jet de Chance pour Sylvia. S'il est réussi, allez en –401– ; raté, allez en –388–.

(352, 643) 1 MH

388

A peine Sylvia est-elle hors de vue que vous entendez les cris énervés des sasquatchs. Un grand mâle (une sentinelle, sans aucun doute) la ramène sous son bras, aussi impuissante qu'un ours en peluche. Allez en –389–.

(387) 1 MH

389

Vous restez tous les trois sous la saillie rocheuse toute la nuit. A l'aube, les sasquatchs viennent et vous prennent par les bras. Sans raisons apparentes, ils vous traînent hors du camp. Allez en –382–.

(351, 352, 388, 543, 643, 652) 1 MH

390

Un cri aigu perce l'obscurité du camp, auquels font écho de tous côtés les cris alarmés des sasquatchs. Vous n'avez nulle part où fuir.

Pour adopter une position de soumission et vous laisser prendre, allez en –350– ; si vous ne voulez pas vous rendre sans combattre, allez en –391–.

(359, 396, 398, 420, 421) 1 MH

391

Votre retraite est bloquée par 1D3 sasquatchs. Leur pourcentage d'attaque est de 30%, elle fait 2D6 points de dommages et ils ont chacun 18 P.d.V. Si vous avez un fusil, vous pouvez tirer une fois à bout portant, mais ensuite vous devrez vous en remettre aux autres armes dont vous disposez. Vous pouvez vous rendre à n'importe quel moment du combat.

Si vous causez au moins 9 points de dommages sur chaque sasquatch, vous pouvez vous glisser hors d'atteinte, seul, en –392– ; si vous êtes vaincu mais vivant, allez en –347– si vous êtes deux ; ou en –543– si vous êtes trois.

(390, 652) 1 MH

392

Vous courez comme un fou, puis, lorsque vous estimez être en sécurité, vous vous effondrez, épuisé. Si vous n'avez subi aucune blessure *au paragraphe précédent*, allez en –365– ; si vous avez été blessé, il y a un risque d'infection. Faites un jet de CON × 5. S'il est réussi, allez en –343– ; s'il est raté, allez en – 342–.

(391) 1 MH

393

Il semble qu'au camp il n'y ait pas beaucoup de créatures. La majorité d'entre elles est probablement partie à la recherche de nourriture. Vous vous faufilez discrètement jusqu'à l'endroit où vous avez vu Sylvia pour la dernière fois et murmurez son nom.

Jetez un dé. Pair, allez en –394– ; impair, allez en –420–.

(359) 1 MH

394

«Quoi ?» souffle une voix que vous reconnaissez comme celle de Sylvia. Vous la rassurez d'un mot et, de joie, elle vous serre dans ses bras. Etant donné les circonstances, elle semble aller bien. Vous lui expliquez que vous devez vous faufiler hors du camp immédiatement.

Faites un jet de Discrétion pour chacun de vous trois. Si vous réussissez les trois, allez en –395– ; sinon, allez en –652–.

(393, 422) 1 MH

395

Norman, Sylvia et vous pouvez finalement pousser un soupir de soulagement. Ce n'est que maintenant, alors que les premiers rayons de soleil levant apparaissent, éclatants, au-dessus des Monts Ram, que vous êtes en mesure d'apprécier les merveilles de la vallée perdue.

Pour explorer la vallée, allez en –255– ; pour tenter de quitter la vallée perdue et rentrer à Fort Mc Donald, allez en –291–.

(192, 394, 402, 500) 1 MH

396

«Elle est là !», chuchote Norman dans l'ombre. Vous rampez jusqu'à lui et regardez la forme pâle qu'il a trouvée.

«Sylvia !» sifflez-vous en la secouant doucement. «Elle a du devenir folle», dites-vous. «Qui peut l'en blâmer ?»

Vous la tirez par le bras et elle se lève comme une somnambule.

«Laissez-la ici, Docteur !» vous conseille Norman. «Nous ne nous en sortirons jamais si nous devons la traîner comme un zombie !»

Il est vrai que les chances sont faibles de pouvoir vous glisser hors du camp avec Sylvia, mais pouvez-vous être assez cynique pour l'abandonner ici ?

Pour laisser Sylvia et partir tous les deux, réussissez chacun un jet de Discrétion et allez en –291– ; si vous en ratez au moins un, allez en –390–. Pour emmener Sylvia avec vous, allez en –398–.
(422) 1 MH

397 Vous vous traînez sur la plage, le corps meurtri par le terrible plongeon. Vous mettez un long moment à reprendre votre souffle ; ils doivent sûrement penser que vous avez été tué par la violence du choc. Vous estimez pouvoir vous faire les Premiers Soins. Si votre jet est réussi, ajoutez-vous 1D3 P.d.V. Puis allez en –365–.
(385) 1 MH

398 Tant que son corps renfermera une étincelle de vie, vous ne pourrez abandonner Sylvia. Vous vous souvenez de sa vive intelligence, sa fidélité, son enthousiasme à travailler pour vous, sa joyeuse participation à votre expédition malgré la fatalité dont elle semble frappée. Vous la guidez par la main à travers le camp des sasquatchs endormis. Faites un jet de Discrétion pour chacun de vous. Le pourcentage de Sylvia est actuellement de 15%. Si tous les jets sont réussis, allez en –357– ; si vous en ratez au moins un, allez en –390–.
(396) 1 MH

399 «Rawwkh !» L'oiseau monstrueux pousse un cri rauque et s'effondre dans la boue, agonisant, les pattes agitées de spasmes. La tête de ce carnivore que l'on pensait disparu fera une excellente preuve de votre découverte si vous avez la chance de pouvoir revenir à la civilisation.

Vous avez fait dans la vallée perdue tout ce que vous permettaient vos modestes moyens. Vous entamez donc le retour, en –361–.
(366) 1 MH

400 Les homme-singes (les sasquatchs) essaient de vous bloquer la sortie de la vallée perdue. Les pierres qu'ils vous jettent sont petites, mais elles tombent de si haut que la moindre d'entre elles peut-être aussi dangereuse qu'une balle. Pour essayer de courir à travers la pluie de pierres, allez en –406– ; pour rester où vous êtes et tenter d'effrayer les sasquatchs en tirant des coups de feu, allez en –538– ; pour repartir dans la vallée et revenir après que les hommes-singes soient partis, allez en –660–.
(371) 1 MH

401 Vous regardez de l'endroit où vous êtes gardés, et voyez les reflets du feu que Sylvia vient d'allumer. En quelques instants, vous êtes en mesure de voir les langues rouges des flammes.

Les gardes entourant le camp poussent des cris d'alarme. En quelques secondes c'est la confusion la plus totale, les sasquatchs courant dans tous les sens. Vos gardes rejoignent les fuyards paniqués et vous parvenez à vous faufiler hors du camp. Sylvia vous rejoint en courant.

Pour foncer vers la liberté, faites un jet de Chance. S'il est réussi, allez en –402– ; s'il est raté, allez en –403–.
(387) 2 MH

402 Le feu est de courte durée. Lorsque la brève nuit se termine, vous ne voyez plus que d'ultimes bouffées de fumée s'élever de la colline. Allez en –395–.
(294, 401) 1 MH



Sylvia, dans les bras d'un sasquatch

403

Vous vous trouvez face à un danger inattendu ! Le vent se lève, transformant les flammes en un holocauste rugissant qui se répand dans les broussailles de la colline et atteint la forêt que vous êtes en train de traverser. Portées par le vent, les braises passent au-dessus de vos têtes, propageant l'incendie tout autour de vous. Vous vous retrouvez très vite en train de courir aveuglément dans la fumée, cherchant à échapper au sinistre.

Réussissez un jet de Chance et allez en –404– ; sinon, allez en –405–.

(294, 401) 1 MH

404

Votre équipe trouve par miracle une grotte assez profonde pour vous protéger de la fumée et de la chaleur de l'extérieur. Pendant plus d'une journée, le feu vous force à rester terrés. Lorsque finalement vous pouvez sortir, c'est une terre dévastée qui s'offre à vos yeux. Les dégâts probables qu'ont dû subir la flore et la faune uniques de la vallée vous remplissent d'amertume.

C'est sur un tapis de braises et de cendres fumantes, à travers des étendues sans fin de troncs calcinés que vous cheminez jusqu'à la fissure qui donne accès à l'extérieur du pays perdu. Allez en –324–.

(403) 1 MH

405

Un arbre en flammes s'abat sur vous et vos compagnons. Vous parvenez à l'éviter, mais Sylvia est écrasée et Norman est pris au piège de l'autre côté du feu. Il lui est impossible de traverser pour vous rejoindre. Il s'en rend compte en quelques secondes et fonce dans une autre direction, tentant d'échapper à la terrible chaleur et à la fumée étouffante. Vous n'avez d'autre choix que de vous enfuir seul.

Si vous réussissez un jet de Chance, allez en –408– ; si vous le ratez, allez en –407–.

(403) 1 MH

406

Les pierres tombent de toutes parts, et vous devez chacun faire un jet d'Esquiver. Si vous réussissez, allez en –293– ; si Sylvia est touchée, allez en –278– ; si Norman est touché, allez en –490– ; si vous êtes touché, vous perdez 2D6 P.d.V. et vous allez en –347– ; si vous passez mais que Norman et Sylvia sont touchés, allez en –491–.

(400) 1 MH

407

Vous êtes tourmenté par la perte de vos compagnons ; comme un homme qui se noie, vous voyez défiler tous vos souvenirs. L'image est d'ailleurs appropriée car il vous faut, pour sortir vivant du feu, réussir quatre jets de CON successifs, comme dans les règles de Noyade. Si vous échappez à l'asphyxie, allez en –408– ; sinon,... FIN.

(405) 1 MH

408

Il n'était pas écrit que vous deviez mourir, car vous voyez l'entrée d'une grotte. Vous plongez à l'intérieur et découvrez une caverne assez profonde pour vous protéger de la chaleur et de la fumée.

Lorsque vous ressortez le lendemain, vous êtes devant une étendue désolée, ravagée. La culpabilité vous accable, vous ne ressentez plus la moindre curiosité scientifique. Votre unique désir est de quitter l'enclave fumante et de retourner par la fissure dans le monde extérieur. Allez en –67–.

(405, 407) 1 MH

409

Charlie vous affirme qu'il n'a pas sommeil et insiste pour prendre la première veille afin, dit-il, de pouvoir réfléchir. Le fruit de sa réflexion n'est d'ailleurs pas à son honneur ; au matin, vous constatez qu'il a disparu, emportant le canoé et sa part de vivres.

Voilà qui met votre équipe dans une situation difficile. Vous pouvez retourner à Fort Mc Donald à pied, en –158– ; ou tenter de continuer vos explorations, en –603–.

(26) 1 MH

410

Votre interprétation du comportement de Charlie Foxtail vous convainc qu'il projette de vous abandonner cette nuit. Pour prendre les devants et tenter de le persuader de revenir sur sa décision, réussissez un jet de Psychanalyse et allez en –492– ; si vous le ratez, allez en –164–.

(26) 1 MH

411

L'habileté de votre équipe à diriger l'embarcation vous permet de vous en sortir sans problème. Si vous réussissez un jet de Chance, allez en –513– ; sinon, allez en –34–.

(32) 1 MH

412

Les cris de détresse de vos compagnons sont la dernière chose que vous entendez avant que l'eau n'emplisse vos oreilles. Les turbulences vous rouent de coups comme un boxeur poids lourd.

Pour atteindre la berge, il vous faut réussir quatre jets de Nager. Voir les règles de Noyade. Si vous survivez, vous parvenez à la rive, en –415–.

(7, 32, 471) 1 MH

413

Par chance, votre équipe tombe sur une cabane abandonnée garnie de boîtes de conserve rouillées mais mangeables. Votre heureuse découverte résout pour un temps le problème de la nourriture. Il n'y a aucun indice révélant l'identité de celui qui a construit la cabane ; probablement un prospecteur ou un chasseur victime des périls de la vallée.

Jetez un dé ; pair, allez en –77– ; impair, allez en –470–.

(55) 1 MH

414

Vous attendez en vous demandant si les monstres vont revenir. Jetez un dé ; pair, allez en –518– ; impair, allez en –515–.

(507) 1 MH

415

Seul sur la berge, unique survivant de votre équipe, vous pouvez tenter de vous administrer les Premiers Soins si vous avez subi des dommages dans le paragraphe précédent. En cas de réussite, ajoutez-vous 1D3 P.d.V. Allez en –67–.

(412) 1 MH

416

L'éternuement inopiné de l'un d'entre vous alerte le pygmée que se lance aussitôt dans une fuite éperdue, poussant des cris assez perçants pour ameuter toute la forêt. Pour poursuivre le petit homme, allez en –196– ; pour quitter les environs, allez en –131–.

(129) 1 MH

417

Il eut mieux valu que les ténèbres durent l'éternité... Ce n'est hélas pas le cas. Vous décelez une faible lumière à travers vos paupières closes, vous percevez des sons confus. Il vous semble avoir des fourmis dans tout le corps.

Vous ouvrez vos yeux avec difficulté. Tout d'abord, ce que vous voyez semble dépourvu de sens. Des choses à l'aspect maladif, fongeux, des créatures rosâtres munies de pinces et de tentacules rattachées à leur thorax. Elles sont plusieurs à déambuler dans votre champ de vision.

Un cri de terreur vous monte à la bouche, mais aucun son n'en sort. Vous ne sentez même pas l'air aller et venir dans vos poumons. D'un coup, vous comprenez que vous

n'avez pas de poumons, ni même de corps, en dépit des sensations illusoires que vous avez eues en vous réveillant. Votre corps gît sur le sol, non loin, comme mis au rebut. Il n'a plus de tête. Vous *êtes* la tête.

Vous êtes fixé dans une boîte, des tubes courant dans votre cou. Des monstres étranges veulent garder votre cerveau vivant, pour Dieu sait quelles raisons.

Sombrant dans la folie, vous tentez une fois de plus de hurler. Une des créatures, ennuyée par vos grimaces, ferme le couvercle de la boîte et vous êtes plongé dans le noir complet.

Vous perdez 4/5 de vos MH (arrondir à l'entier inférieur).

(265, 332, 380, 517) FIN

418 La commission d'enquête lève les charges qui pèsent contre vous. Ce problème réglé, vous rejoignez la communauté universitaire en –33–.

(83) 0 MH

419 La créature prend dans vos mains la nourriture que vous lui offrez et lève les sourcils d'un air interrogateur. Tandis que vous l'observez, vous réalisez qu'un spécimen tel que celui-ci vous ferait acquérir une énorme réputation, mais pouvez-vous tuer cette créature qui semble si paisible ? N'est-elle pas presque humaine ?

Pour tirer sur la bête à bout portant, allez en –423– ; pour la laisser vous tourner autour avec méfiance, et partir dans la forêt, allez en –513–.

(493) 1 MH

4

420 Sylvia ne répond pas. Ne serait-elle pas là ? Serait-elle profondément endormie ? Pour abandonner les recherches, allez en –421– ; pour tenter encore de la retrouver, faites un jet de Discrétion. Si vous réussissez, allez en –422– ; si vous échouez, allez en –390–.

(393) 1 MH

421 Il est inutile de continuer à risquer votre vie et celle de Norman, toutes les chances sont contre vous. Chargés chacun du poids de vos regrets, vous tentez de ressortir du camp de la manière dont vous y êtes entrés. Si vous réussissez tous deux votre jet de Discrétion, allez en –527– ; si l'un de vous échoue, allez en –390–.

(420) 1 MH

422 Pour essayer de trouver Sylvia, jetez un dé ; pair, allez en –394– ; impair, allez en –396–.

(420) 1 MH

423 Vous pointez votre fusil sur son front et faites feu. Si vous faites 8 points de dommage ou plus, le sasquatch est mort ou assommé et vous pouvez l'achever en –379– ; si vous faites moins de 8 points de dommage, il devient enragé et vous allez en –376–.

(419) 1 MH

424 Si vous avez une raison valable pour continuer à vous enfoncer dans la nature sans Charlie Foxtail, allez en –89– ; sinon, allez en –158–.

(532) 1 MH

425 Si vous avez une bonne raison pour continuer à vous enfoncer dans la forêt après avoir perdu Charlie et Bernard, allez en –75– ; sinon, allez en –324–.

(50) 1 MH

426 A travers les ténèbres, un visage simiesque vous regarde d'un air stupide. Votre esprit enfiévré s'emballe. Un sasquatch ! Le légendaire habitant du Canada sauvage !

Poussant un cri de frayeur, vous tournez les talons et partez en courant jusqu'en –485–.

(496) 2 MH

427 Au fil des jours de votre retour en solitaire, vous étendez votre couverture déchiquetée sur plus d'un rocher anodin, peu intéressé d'apprendre quoi que ce soit à son sujet à l'exception de son degré de sécheresse. Cette nuit, en ce lieu, pour autant que vous le sachiez, celui-ci est comme tous les autres. Faites un jet de Géologie. S'il est réussi, allez en –428– ; raté, allez en –513–.

(67, 596) 1 MH

428 Alors que vos yeux parcourent avec indifférence la saillie de quartz pegmatite sur laquelle vous avez passé la nuit, vous remarquez un reflet brillant. Vous y regardez de plus près et une idée vous vient à l'esprit ; vous grattez à l'aide de votre couteau un peu de minerai incrusté dans la veine. C'en est ! Ça doit en être ! C'est de l'or !

Allez en –513–.

(427) 1 MH

429 Malheureusement, votre carte correspond assez mal aux cartes officielles de la région. Les autorités reconnaissent que leur connaissance de la région où vous êtes allé a beaucoup de lacunes, mais...

Vous n'avez aucun mal à vous procurer le matériel nécessaire à la prospection et à réunir une bande d'associés cupides. Toutefois, la saison se termine et les semaines passées à chercher la «corniche d'or perdue» se révèlent infructueuses.

La disparition d'un prospecteur et la découverte d'un autre, décapité, sont la goutte qui fait déborder le vase. Vos associés décident de cesser les recherches et c'est dans une ambiance sombre et tendue que vous retournez tous vers Ft Mc Donald. Allez en –433–.

(182, 544, 545) 0 MH

430 Si votre équipe a perdu au moins un étudiant, allez en –83– ; sinon, allez en –33–.

(528) 0 MH

431 Si vous avez ramené une preuve de l'existance de la vallée perdue, allez en –274– ; sinon, allez en –432–.

(528) 0 MH

432 Votre histoire concernant la terre perdue vous vaut l'épithète de «Nadelmann, le fou des bois». Vous êtes devenu une gêne pour l'université et de subtiles pressions vous encouragent à démissionner.

Après deux années de frustration, vous quittez l'université pour pouvoir être libre de récolter les fonds nécessaires à une expédition privée. Malheureusement, la Grande Crise apauvrit vos sponsors et le projet tombe à l'eau. Vous conservez un petit cercle de partisans mais, dans la communauté scientifique, vos ennemis vous collent d'une manière indélibile le qualificatif d'«excentrique».

(431) FIN

433 Si vous avez perdu un ou plusieurs membres de votre équipe, ou avez la certitude qu'ils sont morts, multipliez le nombre de pertes par 15. Si vous faites plus que ce résultat avec 1D100, allez en –529– ; si vous faites autant ou moins, allez en –530–.

(161, 429, 588, 592) 0 MH

434

Vous grimpez tous les cinq jusqu'à une crête et pénétrez dans la vallée se trouvant de l'autre côté. Emanant de sources chaudes toutes proches, de minces nuages de vapeur bleutée dérivent à travers sa vaste étendue. Derrière l'écran de brume, les montagnes prennent un aspect irréel, comme issues d'un rêve. L'abondant gibier d'eau fournit la nourriture pour les prochains jours ; col-verts et sarcelles principalement, mais aussi d'étranges grèbes.

Soudain, vous voyez une sarcelle perdre le contrôle de son vol et tomber comme une pierre. Un moment après, au même endroit, la même chose arrive à un col-vert. Vous n'avez pas entendu de coup de feu. La distance rend une flêche peu probable. Que se passe-t-il là en-bas ?

Pour faire des investigations, allez en –435– ; pour ne plus y penser, si vous avez un canoé, allez en –20– ; si votre canoé a été détruit, allez en –458–.

(31, 497) 2 MH

435

Alors que, vous dirigeant vers les lieux du phénomène, vous passez buttes et crevasses, une sensation inquiétante et sinistre s'empare de vous, sensation ne pouvant être entièrement attribuée au silence qui règne en ces lieux. Devant vous s'ouvre un large vallon, loin du bruit et de l'agitation des rapides, couvert de grands arbres antiques et sombres aux longs serpentins de mousse gris-verts. Le moindre souffle d'air fait bouger les rubans de mousse d'un air fantomatique.

Vos compagnons ont la même sensation, eux aussi ; vous pouvez le voir sur leurs visages. Comme vous, ils ne disent pas un mot. Vous commencez à ressentir une étrange désorientation, comme un léger vertige. Etait-ce cela qui a fait tomber les oiseaux ? Et, si c'est le cas, qu'elle en est la cause ?

L'étourdissement se précise lorsque vous atteignez le sommet d'une petite butte et regardez en direction d'une configuration de pierre en contrebas. Faites un jet de Chance. S'il est réussi, allez en –448– ; raté, allez en –436–.

(434) 1 MH

436

Tout à coup, Charlie pousse un hurlement et tombe à genoux, essayant de lutter avec un agresseur invisible. Avant que vous puissiez réagir, il perd abondamment son sang tandis que des plaies s'ouvrent d'une manière inexplicable sur tout son corps. Vous restez figé de terreur ; vous ne voyez rien que vous puissiez faire pour arrêter l'incroyable agression.

«Tuonela ! Tuonela !», crie le guide torturé. Vous reconnaissez ce mot comme étant celui utilisé dans un dialecte indien local, pour désigner un démon vengeur et invisible invoqué par des sorciers. Les Navajo en parlent aussi, et appellent le *chindi*. «Fuyez !» crie Charlie.

Pour fuir et laisser mourir Charlie, allez en –437– ; pour rester près de lui, allez en –443–.

(435, 553) 3 MH

437

Terrifiée, votre équipe fuit à toutes jambes l'endroit où s'est déroulée l'effrayante attaque du fantôme. Mais la distance seule peut-elle vous mettre à l'abri d'un démon ?

Bernard doit réussir un jet de POU × 4. S'il y parvient, allez en –442– ; sinon, allez en –438–.

(436, 444, 456, 546, 554) 2 MH

438

Bernard hurle et son corps se couvre de sang. Le démon vous poursuit toujours. Sylvia doit réussir un jet de POU × 4. Si elle réussit, allez en –442– ; si elle échoue, allez en –439–.

(437) 1 MH

439

Sylvia pousse un cri et commence à saigner par de terribles blessures. Réussissez pour Norman un jet de POU × 4 et allez en –442– ; sinon, allez en –440–.

(438) 1 MH

440

Vous entendez le cri atroce de Norman et vous le voyez tomber au sol, le corps déjà ensanglanté par les attaques de l'esprit maléfique.

Réussissez un jet de POU × 4 et allez en –442– ; sinon, allez en –441–.

(439) 1 MH

441

Vous courez de toutes vos forces, trop effrayé pour réagir à la perte de vos compagnons, lorsqu'une terrible douleur traverse votre corps, de l'omoplate à la hanche, immédiatement suivie d'un épanchement de sang chaud.

Vous tombez et sentez votre chair s'ouvrir de nombreuses et sanglantes blessures. Autour de vous, l'air est d'un froid mordant. Quelle que soit la nature de ce qui est en train de vous tuer, c'est un esprit qui ne peut être touché.

Perdant abondamment votre sang, profondément meurtri, ce supplice est pour vous synonyme de...

(440) FIN

442

Ce qui reste de votre groupe continue à courir, en proie à une terreur aveugle, jusqu'à ce que l'absence d'une nouvelle attaque fasse naître en vous l'espoir que le démon – le tueur invisible – est lié à l'arrangement de pierres près duquel il s'est manifesté.

Si votre canoé est toujours intact, vous êtes dans l'impossibilité de retrouver l'endroit où vous l'avez laissé. Par conséquent, si vous êtes seul, allez en –67– ; si vous êtes deux, allez en –279– ; si vous êtes trois, allez en –324– ; si vous êtes quatre, allez en –158–.

(437, 438, 439, 440, 446, 447) 1 MH

443

A l'instant même où vous pensez que Charlie va s'effondrer et succomber à ses blessures, il cesse de lutter et se redresse sur ses genoux. Il ne peut se mettre debout, l'une de ses jambes ayant été sectionnée au milieu du tibia. Vous pensez une seconde que l'entité assoiffée de sang est repartie mais c'est alors que vous voyez les yeux de Charlie.

Il n'a plus d'yeux. Il ne reste que deux trous béants, comme les fenêtres d'un masque au travers duquel vous ne voyez qu'un tourbillon de vapeur rouge et luisante. Charlie est agenouillé là, horreur sanglante et mutilée, des volutes de vapeur rouge s'élevant de ses orbites vides.

Faites un jet de SAN. Si vous échouez, perdez 1D6 points de SAN. Si vous échappez au Choc Psychologique et à la Folie à Durée Indéterminée, allez en –444–.

(436) 6 MH

444

Bien que cela soit difficile à croire, Charlie doit être possédé par quelque entité d'un autre monde. Pour tenter de communiquer avec l'entité et apprendre les secrets de la vallée, allez en –445– ; pour fuir, allez en –437–.

(443) 4MH

445

«Qui es-tu ? dites-vous, qu'elle est ton origine ? -Tu ne peux me forcer à parler !» reprend d'une voix grinçante la chose qui fut Charlie (sa voix évoque un traîneau glissant sur des pierres).

Pour le forcer à parler, réussissez un jet de POU × 4 et allez en –447– ; si vous échouez, allez en –446–.

(444) 2MH

446

Le corps mutilé de Charlie, possédé par l'esprit maléfique pousse un cri inhumain et s'empare de sa hachette. Comme un puma enragé, il se jette sur votre équipe ébahie et effrayée. Il se rapproche trop vite pour que les possesseurs d'un fusil puissent tirer plus d'un coup (à bout portant). Il devra ensuite être combattu à l'aide des autres armes dont vous disposez. Il a 30 P.d.V., il doit être réduit à 0 pour cesser ses attaques, dont le pourcentage est 35% et qui font 2D6 + 1 point de dommages. Si le corps est réduit à 0 P.d.V. il est considéré littéralement démembré.

S'il est détruit, les survivants doivent fuir le plus vite possible, de peur que le démon libéré ne fasse une nouvelle attaque. Allez en –442–.

(445) 1 MH

447

La chose horrible qui était Charlie frissonne. Elle bouge ses lèvres fendues, comme forcée de parler contre sa volonté.

«Si vous voulez savoir ce que le Tuonela sait, allez où Tuonela va ! Dites les mots qui protègent ! *Hallapjora-syojatar.*»

Après cette étrange déclaration, le corps mutilé de Charlie s'écroule et seule reste la configuration de pierres.

Pour fuir le site mégalithique, allez en –442– ; si vous pensez que le Tuonela voulait vous faire pénétrer dans le temple au centre de la formation circulaire, vous le faites, vous prononcez les mots «Hallapjora-syojatar», et allez en –450–.

(445) 3 MH

4

448

Ahurissant ! Qui aurait pu s'attendre à voir une telle chose sur ces terres primitives. Vous contemplez un cercle gigantesque, d'environ 80 mètres de diamètre, fait de rochers et d'énormes plaques de pierre calcaire placées en rond avec une grande habileté. Vingt-huit rayons en pierre partent du centre jusqu'à une circonférence précise. Au centre de la structure se trouve ce qui semble être une petite bâtisse de cérémonie en forme de ruche.

L'étrange malaise se renforce tandis que vous glissez au bas de la pente et franchissez le cercle de pierres extérieur. Vous entendez alors comme un tintement dans vos oreilles, et un grondement, comme des vagues s'écrasant sur un rivage lointain, comme l'écho de terribles éclairs rebondissant sur le flanc des montagnes.

Pour laisser derrière votre équipe timorée et pénétrer dans le petit bâtiment, allez en –449– ; pour décider que le phénomène est maléfique et dangereux, et repartir en arrière, faites un jet de Chance. S'il est réussi, allez en –457– ; s'il est raté, allez en –553–.

(435, 552) 6 MH

449

Vous entrez dans la petite bâtisse. Sur trois de ses côtés se trouve une porte étroite en forme d'arche. L'aura que dégage cet endroit vous fait tourner la tête. Vous sentez soudain monter en vous une incroyable vague, et une marée gigantesque déferle dans l'espace confiné de votre crâne.

Faites un jet de SAN et un jet de POU × 5. Si vous ratez le jet de SAN, vous perdez 1D6 points de SAN. Si le jet de POU est raté, vous perdez 1D3 points de POU. Puis allez en –450–.

(448) 1 MH

450

Le phénomène est incroyable ! comme si vous vous teniez à une haute fenêtre, vous voyez s'écraser les vagues du passé, du présent et du futur, chacune venant se briser sur la précédente.

Sous tous ce chaos coulent des torrents d'informations réelles et cohérentes. Tout en chancelant, vous tentez de vous accorder avec ces torrents et laissez la connaissance remplir votre esprit torturé. Et alors vous voyez. *Et alors vous voyez...*

Jours anciens. Ici. Une race d'hommes grands et maigres, à la peau grise et au visage maléfique. Ils ne sont pas de souche amérindienne. Ils sont plus vieux, terriblement vieux. Ils ont un nom. Les Keywanemas. Leur esprit plane sur ces terres. Ils dominent depuis les temps anciens. Ce continent est à eux. Ils le défendent à l'aide de terribles pouvoirs, à l'aide d'une puissante magie. Les vaisseaux d'Atlantis brûlent ; les hôtes de Mu ne peuvent atteindre les terres. Trois puissances règnent sur le monde et les Keywanemas ne sont pas les plus faibles. Si maléfique, si sombre est la nuit du règne des Keywanemas. Ils ont des dieux ! Ils sacrifient à d'horribles dieux ! Rebathoth ! Yog-Sothoth ! Zathog ! Shub-Niggurath ! Tant de dieux de cauchemars ! Pour chacun un temple est construit, certains comme des roues de pierre. En plein cœur de leur domaine, un temple. Un temple de Wendigo ! Iä Ithaqua ! Eh-ya-ya-ya- – e'yaya... ngh'aaangh'aaa... h'yuh.

Si vous ne craignez pas de rester et d'en apprendre plus, faites un jet de SAN et un jet de POU × 4. Si vous ratez le jet de SAN, perdez 1D6 points de SAN. Si vous ratez le jet de POU, perdez 1D3 points de POU. Puis allez en –451–. Pour quitter le temple, rejoignez votre groupe en –531–.

(447, 449) 5 Mythe de Cthulhu, 10 MH

451

Debout face aux flots rugissants du temps et de l'espace votre esprit absorbe des vérités plus grandes et plus terribles.

Les Keywanemas ! Tels des démons. De terribles holocaustes sont provoqués ! Les âmes ne sont qu'étincelles qui nourrissent leurs dieux et leurs sorciers hurlants ! Des corps anéantis ! Des âmes détruites ! D'abominables malédictions sont jetées ! Violence, acharnement sur ceux qui, sur leurs continents, se dressent aussi haut que se dressent les Keywanemas. Les hommes doivent périr ! Les civilisations doivent périr ! Les rochers sur lesquels ils se tiennent doivent périr ! Haïs à jamais ! Les temples se couvrent de sang ! Des âmes hurlantes passent en masse les portes menant aux Grands Anciens. Interminablement, des offrandes sont faites, et les Keywanemas prospèrent. Les dieux sont satisfaits. Leur pouvoir est en action. Les caps se brisent ! Les continents sombrent dans la mer ! Tous les éléments se tournent contre Atlantis, contre Mu. Ils disparaissent. Il faut des lustres avant qu'agisse la malédiction des Keywanemas, mais elle est impitoyable et fatale. Mu et Atlantis ne sont plus. Il n'y a plus que Keywanemeia ! Keywanemeia et ses dieux avides.

Si vous ne craignez pas de rester et d'en apprendre plus, faites un jet de SAN et un jet de POU × 3. Si vous ratez le jet de SAN, vous perdez 1D6 points de SAN. Si vous ratez le jet de POU, perdez 1D3 points de POU. Si vous ratez les deux, allez en –456– ; sinon, allez en –452–. Si vous désirez quitter le temple, vous rejoignez votre groupe en –531–.

(450) 6 Mythe de Cthulhu, 12 MH

452

La connaissance de choses anciennes afflue dans votre cerveau. Des choses qui dépassent l'imagination ! *Joie ! Joie pour Keywanemeia ! Keywanemeia seul se dresse ! Leurs ennemis ont été détruits. Bien que les Keywanemeia soit affaiblis par les efforts, bien que les Keywanemeia eux-mêmes soient devenus chétifs, foudroyés par leurs propres sorts, leurs ennemis sont morts, enfouis sous la mer cruelle. Magie incessante ! Chaque Keywanema est un sorcier ! Magie qui corrompt ! Magie qui noircit, qui dessèche ! Le froid. La glace. Une progression implacable. Un peuple chétif et malade est incapable de supporter la progression des glaciers ou les peuples que les glaces amènent avec elles... Les Inutos. Stérilité. Glaciers. Villes réduites en poussières ! La maladie se prolonge, ils n'en guérissent jamais. Impuissance. Le froid. La mort. Ce sont maintenant des tribus rouges qui viennent du sud. Massacre ! Ithaqua exige ! Ithaqua convoque ! Wendigo ! Cœur de glace ! Les marcheurs du vent ! Y'kaa haa bho-ii !*

Si vous n'avez pas peur d'en apprendre plus, faites un jet de SAN et un jet de POU × 2. Si vous ratez le jet de SAN, perdez 1D6 points de SAN. Si vous ratez le jet de POU, perdez 1D3 points de POU. Si vous ratez les deux, allez en

–455– ; autrement, allez en –453–. Si maintenant vous préférez partir, allez rejoindre votre équipe en –531–.
(451) 7 Mythe de Cthulhu, 14 MH

453

C'est maintenant de sombres impressions que perçoivent vos sens enfiévrés.
La Terre est caressée par de bouillonnants flots d'abominations. Comme ils se rassemblent au-dessus du monde. Si proches. Si près du but ! Ils marchent, invisibles et immondes, en des lieux isolés. Le vent murmure avec leurs voix. La terre marmonne avec leurs consciences. Leur demeure ne fait qu'une avec celle de l'Homme ! La sphère atteint la limite qui la sépare de l'au-delà ! Ils règnèrent autrefois où l'Homme règne à présent. Et ils règneront à nouveau. Azathoth ! Tsathoggua ! Cthugha ! Ghatanothoa ! Abhoth ! Ubbo-Sathla !

C'est plus que vous n'en pouvez supporter. Jetez 1D100. Si le résultat est supérieur à votre POU × 5, allez en –454– ; s'il excède votre POU × 4 (mais pas votre POU × 5), allez en –455– ; s'il excède votre POU × 3 (mais pas votre POU × 4), allez en –456– ; s'il est inférieur ou égal à votre POU × 3, allez en –531–.
(452) 10 Mythe de Cthulhu, 20 MH

454

Les ténèbres explosent et vous êtes aspiré dans le fracas du vortex hurlant. La terre n'est plus au-dessous de vous ! Le ciel n'est plus au-dessus de vous ! Partout les marées rugissantes d'Ailleurs tourbillonnent. Vous avez été emporté de l'autre côté du voile ! Ici ils nagent. *Non, non ... Pas ça !* Ils viennent ! *Ils viennent !*
(453) FIN

455

Un vent venu du Chaos vous propulse hors du Temple d'Ithaqua. Il ne cesse pas quand vous partez, mais rugit avec la fureur d'un ouragan. Si froid. Si froid !

Vous regardez en direction de vos compagnons ; les vents se ruent sur eux. Les vents hurlent leur malignité. Norman ! Bernard ! Tous ! Ils sont cueillis, emportés dans le ciel comme des feuilles sèches par un diable de poussière. Le ciel s'assombrit. Il s'emplit d'une présence oppressante, écrasante. Un dieu de l'Au-delà !

Allez en –264–.
(452, 453) 1 MH

456

Soudain le voile s'ouvrant sur l'autre dimension se referme. Mais vous n'êtes pas seul. Quelque chose passe la faille avant qu'elle ne se referme. Vous le sentez par un picotement sur votre peau. Vous savez qu'ils sont la vermine d'Ailleurs. Vous les avez vaguement vu, et avez entendu leur nom dans les courants du chaos: Tuonela !

Soudain, une plaie aux lèvres glacées s'ouvre sur votre corps. Vous prenez 1D6 points de dommages et un flot de sang jaillit sous vos vêtements.

Les horreurs peuvent vous détruire par leur simple présence invisible ! Pouvez-vous leur échapper ?

Vous vous ruez hors du temple et hurlez: «Eloignez-vous d'ici !» Vos compagnons ont appris qu'un tel avertissement n'est pas à prendre à la légère dans la région de la Nord-Hanninah. Ils tournent les talons et s'enfuient par où ils sont arrivés.

Si votre groupe est composé de cinq membres, allez en –546– ; si vous n'êtes que quatre, allez en –437–.
(451, 453) 1 MH

457

Avec un sentiment de terreur qui est loin d'être inexplicable, vous pivotez et partez en courant loin du cercle de pierres, exhortant votre équipe à vous suivre. Les autres sont déjà trop à cran, et ils vous emboîtent le pas sans poser de questions.

Si votre équipe comporte quatre personnes, allez en –513– ; si vous êtes cinq, allez en –555–.
(448) 1 MH

458

Quoi qu'il en soit votre quête a jusqu'ici été décevante. Le moral de votre équipe tombe jour après jour, à tel point qu'il va vous falloir rapidement faire quelque chose de décisif.

Réussissez un jet de Chance et allez en –459– ; si vous le ratez, allez en –460–.
(434, 531, 555) 1 MH

459

Comme en réponse aux besoins de votre équipe, Bernard et Norman, par un matin brumeux, vous invitent à les rejoindre près de la rivière et vous révèlent leur découverte: un large et robuste canoé ne nécessitant que quelques petites réparations. Vous ne voyez nulle trace du propriétaire, si propriétaire il y a. C'est le moment de prendre une importante décision. Vous pouvez redescendre la rivière, en –32–, ou continuer à vous enfoncer plus loin dans la vallée de la Hanninah en –20–.
(458) 1 MH

460

Les doutes et le découragement de votre équipe sont contagieux. Vous décidez que le mieux à faire est de construire un radeau et de redescendre la rivière à la dérive jusqu'à la civilisation. Allez en –51–.
(458) 1 MH

461

Une nuit, laissant Bernard Ebstein assurer la première veille, toute votre équipe va se coucher, chacun dans sa petite tente. Vous jetez votre duvet sur un matelas de branches, et étalez votre drap. Vous scrutez les alentours : le camp est confortablement installé, chaque chose est à sa place.

Vous êtes réveillé au cours de la nuit par un cri perçant l'obscurité: Eb-stein ! Eb-stein ! Aucun d'entre vous ne pourrait parler avec cette voix. Inquiet, vous vous levez, enfilez votre veste et prenez votre fusil. Vous sortez juste à temps pour voir Bernard répondre d'un cri inintelligible et partir en courant dans l'obscurité de la forêt.

Au même instant, Norman et Sylvia vous rejoignent et vous questionnent en bredouillant. Vous expliquez ce que vous avez vu. Allez un –95–.
(158, 603) 2 MH

462

La nuit suivante, vous frissonnez dans votre sommeil. Vous n'en comprenez la raison que lorsque vous êtes réveillé par Sylvia et constatez la froideur de l'air. «Docteur Nadelmann !» dit-elle d'un air affolé, «Bernard ! Il est blessé !»

Vous sortez de vos couvertures et la suivez en courant jusqu'à l'endroit où se trouve Norman, qui semble prêt à tomber dans les pommes. «Regardez, Doc !» souffle-t-il en frissonnant.

Bernard gît, roulé en boule, derrière un tronc qui le cache à moitié. Il a été changé en une Chose ratatinée, molle et gémissante. Son front est creux, comme un ballon dégonflé. Comment, dans cet état, il peut être encore vivant dépasse votre entendement.

Vous voyez une série de traces rondes qui s'approchent puis s'éloignent de Bernard. Elles se suivent, l'une après l'autre, en ligne droite. Chacune d'entre elles est convexe, couverte d'une couche de glace d'où s'élève une vapeur bleue qui, dans la chaleur de cette nuit d'été, a quelque chose d'incongru.

Quelque chose rôde dans la forêt. Pour partir à sa recherche, allez en –69– ; pour tenter de fuir ces bois hantés, allez en –463–.
(551) 3 MH

463 Bernard n'est pas en état de marcher mais, tant que son corps mutilé recèlera un souffle de vie, il faudra qu'on le porte. Mais tandis qu'avec Norman vous coupez de jeunes arbres pour confectionner une civière...

Si vous réussissez un jet d'Ecouter, allez en –464– ; si vous le ratez, allez en –467–.

(462, 648) 1 MH

464 Vous entendez un faible cri de détresse, brusquement interrompu. C'était si bref que vous vous persuadez presque que ce n'était qu'un animal, rien de plus. Presque.

Vous repartez rapidement vers le camp, d'abord en marchant, puis en courant, et lorsque vous sortez des sous-bois, vous voyez que vous n'êtes pas arrivé trop tôt.

Il y a quelques minutes, Bernard était dans le coma. Il est maintenant debout au milieu du camp en train d'étrangler Sylvia qui ne lutte plus que faiblement.

Vous lui donnez un violent coup de poing dans les reins ; il ne tourne même pas la tête. Dans sa démence, il semble ne rien ressentir.

Il a déjà infligé 1D6 points de dommage à Sylvia. Pour la sauver, vous devez briser l'étreinte de Bernard (le total de votre FOR et de celle de Norman opposé à la sienne, 22, sur la Table de Résistance). A chaque round où vous échouez, Sylvia prend 1D6 points de dommage supplémentaires. Si vous la délivrez à temps, allez en –465– ; sinon, allez en –466–.

(463) 2 MH

4

465 Vous brisez l'étreinte de Bernard. Vous le jetez à terre tandis que Norman s'occupe de Sylvia. Vous vous préparez à une nouvelle attaque mais l'étudiant mutilé bondit sur ses pieds et, rapide comme l'éclair, fonce vers la rivière. Vous hésitez un instant entre lui tirer dessus, le poursuivre ou vous occuper de Sylvia. Arrivé au bord de l'eau, Bernard plonge et ne reparaît pas.

Vous vous tournez vers Norman et Sylvia. Elle vient de passer un mauvais quart d'heure. Si vous réussissez un jet de Premiers Soins, Sylvia récupère 1D3 P.d.V. Allez en –324–.

(464) 2 MH

466 Vous brisez l'étreinte de Bernard. Vous le jetez au sol tandis que Norman s'occupe de Sylvia. Vous vous préparez à une nouvelle attaque, mais l'étudiant bondit sur ses pieds et, rapide comme l'éclair, fonce vers la rivière dans laquelle il plonge.

«Docteur !» crie Norman. «Sylvia – je crois qu'elle est morte !»

Vous l'examinez, tatez son pouls et écoutez sa respiration. C'est la vérité. Après que, le cœur lourd, vous ayez enterré la jeune femme dans le sable des dunes et prononcé quelques mots sur sa tombe, vous prenez rapidement le chemin du retour le long de la Nord-Hanninah.

Allez en –279–.

(464) 2 MH

467 Au bout d'environ vingt minutes Norman et vous repartez vers le camp chargés des perches que vous avez coupées. Près du trou à feu vous voyez Sylvia allongée dans une position bizarre. Vous courez jusqu'à elle et, après vous être mis à genoux, vous la retournez. Ses yeux sont grand ouverts, exorbités d'horreur, son visage blême. Sa gorge porte des marques violettes. Elle a été étranglée.

Vous pensez immédiatement à Bernard ; il n'est plus où vous l'aviez étendu. Il y a des empreintes dans le sable ; du corps de Sylvia, autour duquel sont visibles des traces de lutte, les empreintes des pieds nus de Bernard vous mènent jusqu'au bord de la rivière. Les dernières traces se trouvent sous l'eau, dans le gravier. Il n'y a pas d'autre piste. Il doit avoir plongé.

Après que, le cœur lourd, vous ayez enterré la jeune fille dans le sable des dunes et prononcé quelques mots sur sa tombe, vous quittez tout deux rapidement cet endroit maudit de la Hanninah, ce lieu qui vous a tant apporté de malheur et de chagrin. Allez en –279–.

(463) 1 MH

468 Des créatures d'environ un mètre soixante-dix de long, de forme crustacéenne !

Ils tiennent dans leurs pinces et leurs tentacules antérieurs des appareils mécaniques. Surprises, les créatures interrompent leurs activités, arrêtent leurs machines – et s'emparent d'autres appareils qu'ils ont à portée de la «main».

Derrière vous, les cris de terreur de votre équipe s'élèvent comme un chœur. Ils n'ont guère besoin de vous pour savoir ce qu'ils ont à faire – ils s'enfuient de cette assemblée de monstres aussi vite que leurs jambes le leur permettent. Allez en –143–.

(104) 2 Mythe de Cthulhu, 4 MH

469 L'air est imprégné de l'odeur de l'automne. Vous craignez que ne se prépare ce qui ailleurs serait une pluie précoce mais qui est, dans les terres du nord, une neige précoce. Tout doit être mis en œuvre pour que les choses avancent rapidement.

Malheureusement, la topographie vient contrarier vos plans car votre route est coupée par un ravin étroit mais profond dans lequel dévale un torrent violent qui défie vos compétences de nageur.

«Regardez,» dit Norman, le doigt pointé. «Un arbre est tombé en travers. Il peut nous servir de pont.»

Après un examen minutieux, vous secouez la tête. «Non, il est pourri. Il ne supportera pas notre poids.»

Norman n'est pas d'accord, mais vous ne cédez pas. Il est tard, et vous installez le camp à proximité. Alors que vous ouvrez les yeux dans la lumière matinale, vous entendez un craquement, comme le bruit d'un arbre qui tombe. Suivent immédiatement le cri de baryton de Norman et celui, plus aigu, de Sylvia.

Vous partez en courant vers le ravin où vous apercevez les étudiants. Norman a basculé par dessus bord, retenu uniquement par le bras mince de Sylvia. Ces jeunes ! Malgré vos recommandations, ils ont testé la solution de l'arbre et il s'est effondré.

Vous ne pourrez éviter le drame que si Sylvia réussi à tenir assez longtemps. Opposer la FOR de Sylvia à la TAI de Norman sur la Table de Résistance. Si Sylvia l'emporte, allez en –322– ; si c'est Norman qui «l'emporte», allez en –319–.

(324, 599, 600) 1 MH

470 Si, avec votre équipe vous avez déjà visité la vallée aux survivances préhistoriques, allez en –471– ; sinon allez en –82–.

(324, 413, 600) 1 MH

471 Ces derniers jours, vous n'avez trouvé aucun gibier dans les passages que vous avez découverts et les poissons semblent avoir eux aussi disparus. Si cela continue, vous risquez de mourir de faim. Vous priez pour que la chance tourne.

C'est peut-être le cas. Alors que vous marchez, les pieds douloureux, sur la berge de la Nord-Hanninah longeant péniblement les eaux agitées de la rivière, Sylvia vous tape dans les côtes et s'écrie avec une joie non dissimulée: «Regardez ! Un canoé ! Il doit y avoir quelqu'un par ici !»

En fait, pas vraiment. Des recherches vous convainquent que le propriétaire n'est pas dans les environs immédiats. Vous répugnez à voler un canoé, mais vous êtes affamés et vous descendrez la rivière plus rapidement en canoé qu'à pieds. Mais serez-vous assez habiles pour passer les rapides ?

Pour continuer à pied, allez en –197– ; pour affronter les rapides, faites un jet de Canotage. S'il est réussi, allez en –472– ; s'il est raté, allez en –412–.

(470) 1 MH

472

Le canoé est la réponse à vos problèmes. Après avoir passé une série de rapides, le gibier et les fruits sauvages se font plus abondants. Vous continuez rapidement, jour après jour, jusqu'à ce qu'un rocher perce le fond de votre canoé, vous obligeant à l'abandonner. Malgré tout, vous êtes déjà sur un des sentiers fréquemment utilisés.

Allez en –513–.

(471) 1 MH

473

D'abord Sylvia, et ensuite Norman sont arrachés à la corniche et emportés par le courant. Vous revenez péniblement sur la terre ferme et descendez en courant l'étroit défilé, tentant de les garder en vue, mais avant même que vous soyez assez proche pour penser à les sauver, ils ont déjà disparu.

Vous vous attardez dans les environs durant un jour ou deux, cherchant, espérant qu'un des deux, ou même les deux auront réussi à s'en sortir tout seuls, mais vous finissez par abandonner. Allez en –67–.

(217) 1 MH

474

Ce que vous voyez est bien différent de ce à quoi vous vous attendiez. Faites un jet de SAN pour Norman et vous. Si vous réussissez les deux, allez en –477– ; sinon, celui de vous deux qui le rate perd 1D6 points de SAN, et vous allez en –475–.

(280) 1 MH

475

La vue des choses fongeuses, hideuses et gigantesques, travaillant comme des forçats sur le lit du torrent vous arrache une exclamation d'horreur. Les créatures laissent tomber les outils avec lesquels elles collectent le minerai et se saisissent d'objets tordus et argentés qui pourraient bien être des armes. Pour fuir, allez en –476– ; pour tirer sur les monstres, allez en –380–.

(474) 1 Mythe de Cthulhu, 2 MH

476

Vous pivotez et partez en courant lorsqu'un rayon de froid passe au-dessus de votre épaule, assez près pour vous engourdir l'oreille et la joue, et former une crête de cristaux de glace coupante comme un rasoir sur le bord de votre tête. Faites un jet d'Esquiver pour chacun de vous. Si les deux sont réussis, allez en –513– ; si vous échouez, allez en –332–.

(475, 478, 480) 1 MH

477

Aucun de vous ne profère le moindre son ; peut-être êtes vous trop abasourdis pour cela. Non loin devant vous, un groupe de créatures étranges travaille, utilisant de leurs pinces habiles des machines à aspirer le dépôt minéral des roches qui bordent les eaux chaudes du torrent. Les monstres ressemblent à des crustacés roses d'un mètre soixante-dix de haut, infestés d'excroissances fongeuses, et leur origine extra-terrestre ne fait aucun doute.

Pour vous redresser et les saluer amicalement, allez en –478– ; pour tenter de filer discrètement, allez en –480– ; pour leur tirer dessus, allez en –479–.

(474) 2 Mythe de Cthulhu, 4 MH

478

Dès que vous vous levez, la main ouverte en un geste pacifique, les monstres se saisissent d'excroissances métalliques et tordues (à moins que ce ne soit des appareils) se trouvant à portée de pince. Puis un bourdonnement s'élève, si aigu que vous en avez la chair de poule.

Pour réaffirmer vos intentions pacifiques, sortez de derrière votre rocher, en –332– ; si vous pensez que les créatures sont hostiles, et que vous voulez fuir, allez en –476– ; si, estimant que ce sont des armes qu'ils tiennent dans leurs pinces, vous désirez leur tirer dessus, allez en –380–.

(477) 1 Mythe de Cthulhu, 2 MH

479

Chacun de vous possédant un fusil commence à tirer sur les monstres. L'un d'eux prend un objet métallique biscornu et le pointe vers vous. Un rayon vient frapper le rocher derrière lequel vous êtes accroupis, et ce dernier, après s'être couvert de cristaux de glace, se brise en morceaux avec un craquement violent. Vous touchez la créature de plein fouet, et elle s'effondre.

Si, avec Norman, vous parvenez à toucher deux foix sur quatre tirs, vous repoussez les monstres avant qu'ils puissent se saisir de leurs armes, et vous allez en –381– ; dans le cas contraire, allez en –380–.

(477) 1 Mythe de Cthulhu, 2 MH

480

Pour échapper aux monstres, vous devez tous deux réussir un jet de Discrétion. Si c'est le cas, vous pouvez reprendre le chemin du retour, en –513– ; si au moins un des deux jets est raté, il ne vous reste plus qu'à courir, en –476–.

(477) 1 MH

481

Ils n'avaient probablement encore jamais entendu un coup de fusil, car ils cessent immédiatement de jeter des pierres. Poussant des hurlements où se mêlent la peur et la confusion, les homme-singes disparaissent dans les rochers et les bois aussi soudainement qu'ils sont apparus. Allez en –192–.

(356, 538) 2 MH

482

Norman trébuche sur une branche morte masquée par les hautes herbes. Les bêtes préhistoriques, formant un troupeau hétéroclite, fonce derrière lui avec fracas. Sylvia hésite, puis fait demi-tour et cours aider le jeune homme.

«Non !» Criez-vous, tentant de couvrir les beuglements et bêlements des animaux terrifiés. Sous vos yeux horrifiés, un mastodonte assomme et piétine le malheureux couple. En sanglots, vous courez dans les bois. Puis, dès que vous êtes en sécurité, vous prenez le chemin de la sortie de la vallée. Allez en –491–.

(615) 2 MH

483

Par nécessité, votre équipe fait une pause, et Sylvia s'isole momentanément. Après quelques minutes vous commencez à vous inquiéter, et vous l'appelez. Pas de réponse.

Vous fouillez minutieusement les broussailles, mais ne trouvez rien, si ce n'est que ses traces se mêlent à celles... d'un géant.

Pour suivre ces traces, allez en –484– ; si vous abandonnez Sylvia, vous pouvez quitter la vallée, en –278–, ou l'explorer, en –38–.

(216, 550) 3 MH

484

Pour suivre la piste du ravisseur de Sylvia, réussissez un jet de Suivre une Piste et allez en –276– ; si vous le ratez, allez en –277–.

(483, 608) 1 MH

485

Votre vitesse est de 8, celle des sasquatch, 7. Opposez-les sur la Table de Résistance. Si vous distancez les homme-singes, allez en –336–. Sinon, vous sentez leurs mains poilues se resserrer fermement sur vos épaules, et vous êtes pris. Jetez un dé ; pair, allez en –486– ; impair, allez en –487–.

(386, 426) 2 MH

4

486

Les sasquatchs vous jettent de l'un à l'autre. Vous comprenez soudain qu'ils ne sont pas agressifs et qu'ils ne font que jouer avec vous. Ils finissent par vous lacher et vous tombez au sol, exténué.

Leur rudesse vous coûte 1D6 points de dommages. Allez en –489–.

(485) 2 MH

487

Il y a de l'agitation chez les sasquatchs. L'un d'eux montre quelque chose, sa large paume tournée vers le ciel, où vous voyez plusieurs points noirs – des créatures volantes grossissant progressivement.

Vous ne pouvez en croire vos yeux. Des sortes de crustacés volants, le devant du corps muni de tentacules. Les sasquatchs vous lâchent et s'applatissent au sol, hurlant leur soumissions aux horreurs volantes.

Poussant un cri de terreur, vous pivotez et prenez la fuite en –510–.

(485, 488) 1 Mythe de Cthulhu, 2MH

488

Pour déterminer les intentions des sasquatchs, jetez 1D6 ; de 1 à 4, allez en –487– ; 5 ou 6, allez en –489–.

(386) 1 MH

489

Les sasquatchs finissent par s'impatienter, et cessent de s'intéresser à vous. Vous restez assis tandis que les homme-singes s'en vont en traînant les pieds. Vous restez seul.

Complètement seul.

Allez en –67–.

(486, 488) 1 MH



490

Un cri étouffé vous prévient que Norman a été touché – le crâne broyé par une pierre de dix kilos jetée de très haut. A Sylvia qui fait demi-tour pour l'aider vous criez: «Non ! N'y va pas ! Il est fichu !»

Trop tard. Un morceau de basalte lancé du haut de la falaise frappe Sylvia à la tête, la faisant éclater comme un melon.

Allez en –491–.

(406) 2 MH

491

Torturé par le remord, vous traversez la fissure sans vous inquiéter d'être emporté ou non par le torrent, et vous vous retrouvez, seul, hors de la vallée aux survivances préhistoriques.

Allez en –67–.

(406, 482, 490) 1 MH

492

Charlie baisse la tête. «Bien sûr, vous avez raison, Patron. Il est stupide de croire aux histoires que racontent les vieux indiens sur les Petits Etres. Je suis civilisé, comme vous. Dorénavant, je serai plus raisonnable».

Jetez un dé; pair, allez en –10– ; impair, allez en –11–.

(410) 1 MH

493

Sous vos yeux ébahis apparaît une forme gigantesque et poilue que vous prenez d'abord pour un gorille ; mais votre œil d'anthropologue vous apprend que c'est un spécimen qui n'a encore jamais été décrit scientifiquement. Si vous désirez lui offrir à manger en signe d'amitié, faite un jet de Chance. S'il est réussi, allez en –419– ; s'il est raté, allez en –376–. Pour lui tirer dessus, allez en –659–.

(326) 2 MH

494

Errant, seul, sur les berges de la Nord-Hanninah, vous entendez soudain des craquements ; les bruits de pas de plusieurs personnes marchant dans les bois, devant vous. Votre cœur bondit à l'idée de rencontrer quelqu'un, mais vous vous rappelez les cruelles leçons de la Grande Forêt. Peut-être ne sont-ils pas amicaux !

Vous vous cachez et attendez qu'ils passent en vue. Quelques instants plus tard un groupe de nains entre dans votre champ de vision – des hommes petits, le teint bistre, le visage démoniaque. Certains ont des os attachés dans leurs rares cheveux, et l'un d'eux porte la tête tranchée d'un forestier blanc !

Vous baissez vivement la tête, espérant que les sauvages ne vous verront pas. Si vous réussissez un jet de Se Cacher, allez en –111– ; sinon, allez en –495–.

(67, 596) 2 MH

495

Après les dures épreuves physiques et morales de ces denières semaines, vous êtes loin d'être en forme. Un spasme involontaire, causé par la tension, secoue votre jambe, remuant les feuilles mortes. Les nains féroces poussent des cris stridents, pointant leurs doigts vers vous. Vous devez fuir.

Allez en –116–.

(494) 1 MH

496

Errant, seul, sur les berges de la rivière, la bruine vous fait frissonner. Vous trouvez par bonheur l'entrée d'une grotte, et vous vous précipitez à l'abri.

Dès le premier pas, vous vous arrêtez net. La puanteur dégagée par la grotte est insupportable. Vous entendez alors respirer lourdement dans l'obscurité. Soudain, le nauséabond propriétaire et la respiration s'avancent dans la lumière grise.

Faites un jet de SAN ; s'il est raté, perdez 1D6 points de SAN. Si vous échappez au Choc Psychologique et à la Folie à Durée Indéterminée, allez en –426–.

(67) 1 MH

497

Vous frissonnez quand le malheureux lève son visage vers vous. Il roule fiévreusement des yeux et semble complètement dément.

«Prenez garde... le cercle de pierre... le temple d'Ithakwanni... derrière la crête... n'allez pas...»

Un spasme le traverse, et ses paroles deviennent encore moins sensées: «Le vent murmure avec leurs voix, et la terre marmonne avec leurs consciences... Vous les reconnaîtrez comme on reconnaît une abomination...»

Une nouvelle convulsion met fin à ses râles. Son cœur a lâché.

Il a dit qu'un cercle de pierres, quoique cela puisse être, ainsi qu'un temple se trouvent juste derrière la crête. Un délire, probablement, mais si... ?

Pour explorer, allez en –434– ; pour retourner au canoé, allez en –20–.

(36) 2 MH

498

«Non Patron, proteste Charlie. Les histoires de mon peuple parlent des Petits Etres. Mon père a vu leurs empreintes. Les rencontrer signifie la mort. Pire que la mort».

Vous rabrouez le sang-mêlé, sur un ton durci par votre excitation à l'idée de rencontrer une tribu perdue. «Décharge le reste des bagages du canoé», ordonnez-vous, «et ne traîne pas !»

Il part vers le bateau, maugréant de rage. Immédiatement après, vous entendez le bruit de la pagaie battant l'eau de la rivière, et vous voyez que, mécontent, le guide superstitieux vous abandonne et repart vers la civilisation dans votre canoé.

Pour entreprendre des investigations concernant les «Indiens Perdus», allez en –84– ; pour continuer à avancer à

pied, allez en –89– ; pour retourner à pied vers Ft Mc Donald, allez en –158–.
(37) 1 MH

499 A côté d'un buisson, un petit homme gît blessé, le corps percé d'un trou de la taille d'une balle de fusil. Chose incroyable, il est encore vivant. Lorsque vous approchez, il tente de s'éloigner en rampant. Vous essayez une phrase simple, dans le dialecte de la tribu connue la plus proche, mais la petite créature ne fait qu'émettre des sifflements grinçants. C'est un spécimen étonnant – le visage grotesque, la peau grise, des mains aux proportions bizarres et des pieds préhensibles. S'il n'est pas un spécimen unique, la race à laquelle il appartient s'écarte plus des normes statistiques que toutes celles que vous avez étudiés. Peut-être ne sont-ils mêmes pas humains !

Vous étendez sur lui une couverture et tentez de lui faire boire de la soupe à la cuillère. Il refuse de manger, sombre dans l'inconscience et, à l'aube, meurt. Durant tout ce temps, Charlie se comporte d'une manière étrange.

«C'était un Puk-Woogie», grommelle-t-il lorsque vous le questionnez. «Un méchant Petit Etre de la nuit. S'il y en a un, il y en a plus. Nous devons quitter la vallée !»

Pour faire changer d'avis à Charlie, allez en –30– ; pour enterrer le nain mort et descendre la rivière ainsi que le préconise Charlie, allez en –165–.
(18) 6 MH

500 Tandis que les sasquatchs s'éparpillent dans les rochers et les buissons, Norman et vous foncez au centre du camp pour sauver Sylvia. Jetez un dé ; pair, allez en –395– ; impair, allez en –357–.
(353) 2 MH

501 Vous marchez péniblement, seul, toujours seul. Epuisé, affamé, les pieds meurtris, vous êtes aveugle aux austères splendeurs des forêts solitaires que vous traversez. Vous vous sentez petit, insignifiant face aux bois enchevêtrés, terribles et impitoyables.

Faites un jet d'Ecouter. S'il est réussi, allez en –502– ; raté, allez en –506–.
(67, 596) 1 MH

502 Vous entendez un bourdonnement provenant d'une cuvette que surplombe le talus sur lequel vous vous trouvez. Heureux de rencontrer enfin quelqu'un, mais rendu méfiant par l'étrange bruit, vous rampez jusqu'au bord du talus et jetez un regard à travers les branches des genévriers squelettiques.

Faites un jet de SAN et perdez 1D6 points de SAN en cas d'échec. Si vous n'êtes pas victime d'un Choc Pshychologique ou de Folie à Durée Indéterminée, allez en –503–.
(501) 1 MH

503 Des créatures roses, semblables à des homards d'un mètre soixante de haut, progressent lentement sur le sol de la forêt en contrebas. Le bourdonnement continue. Soudain, un cri humain s'élève au dessus du bruit. Il vient d'une crevasse s'ouvrant sur la cuvette. Vous voyez un homme portant une veste de chasseur traîné par deux abominables choses roses. Lorsqu'elles le lâchent, il tente de s'enfuir en rampant, mais l'une des créatures dirige vers lui un objet en forme de Y et un jet de vapeur bleue couvre le fuyard d'un nuage glacé. Il s'immobilise et tombe face contre terre, tout grelottant. Des crystaux de glace recouvrent sa veste et son pantalon, ainsi que ses cheveux et sa barbe.

Le bourdonnement des créatures prend un ton inquiétant tandis qu'elles se rangent l'une derrière l'autre et se mettent à tourner autour de leur victime humaine, comme si elles dansaient.

Mais il en est une qui ne danse pas ; elle se redresse au-dessus de l'homme, portant une espèce de tube noir ressemblant à une paille. Avant même que vous ne compreniez ce qui se passe, un rayon rouge apparaît, précis comme un crayon, et sépare la tête du corps du chasseur sans la moindre goutte de sang.

La danse cesse et un des monstres donne une boîte au Chirurgien qui, de ses membres antérieurs, se saisit de la tête tranchée. Il procède à une manipulation dont la nature vous échappe, puis lève bien haut la tête, maintenant dans la boîte, pour que tous puissent voir.

Votre cerveau s'enflamme d'horreur, mais lorsque les yeux de l'homme s'agitent et que des ses mâchoires bougent, vous ne pouvez en supporter plus.

Faites un jet de SAN. S'il est raté, perdez 1D6 points de SAN. Si vous n'êtes pas victime d'un Choc Psychologique ou de Folie à Durée Indéterminée, allez en –504–.
(502) 3 Mythe de Cthulhu, 6 MH

504 Tout tremblant, vous quittez en rampant votre observatoire de l'Enfer. Réussissez un jet de Discrétion et allez en –505– ; si vous le ratez, allez en –506–.
(503) 1 MH

505 Rendu malade par ce que vous avez vu, espérant que la plupart de vos péripéties n'étaient que des hallucinations, vous fuyez à travers les sous-bois et restez caché jusqu'à ce que la peur vous ait rendu insensible.

Allez en –161–.
(504) 1 MH

506 Vous marchez bruyamment dans les broussailles lorsqu'une grande ombre passe au-dessus de vous et vous fait lever les yeux. Faites un jet de SAN. Si vous le ratez, perdez 1D6 points de SAN. Si vous échappez au Choc Psychologique et à la Folie à Durée Indéterminée, allez en –507–.
(501, 504) 1 MH



507 Une Chose effrayante, rose et fongeuse ! Elle vous a vu ! La chose plane lourdement ; elle s'éloigne en oscillant tandis que vous courez frénétiquement dans les profondeurs de la forêt. Vous découvrez soudain l'entrée d'une grotte. La mousse, accrochée aux pierres qui bordent le trou béant, la fait ressembler à une bouche aux dents vertes. Vous vous glissez à l'intérieur et vous recroquevillez près de l'entrée.

Guettant au dehors, vous voyez à votre grande terreur une chose fongeuse avancer en se dandinant dans les buissons que vous avez traversés en courant. Vous aurait-elle vu ? Si vous avez un fusil et désirez tirer sur le monstre, allez en –508– ; si vous n'avez pas d'arme à feu, ou si vous préférez rester caché, allez en –414–.
(506) 1 Mythe de Cthulhu, 2 MH

508 Vous tirez sur l'horrible monstre. Si vous touchez et faites au moins 12 points de dommage, vous pouvez l'achever automatiquement pendant qu'il est étourdi (gagnez 1D6 points de SAN) et allez en –509– ; si vous manquez la créature, ou faites moins de 12 points de dommage, elle disparaît hors-de-vue et il ne vous reste plus qu'à fuir, en –510–.
(507) 1 MH

509 Redoutant de toucher la répugnante carcasse, vous vous servez d'une branche morte pour la faire basculer dans un fossé. Vous coupez quelques arbustes dont vous la recouvrez, puis retournez dans la grotte. Au matin tout est calme, et il semble que vous puissiez continuer votre route. Allez en –513–.
(508) 1 MH

510 Tout votre corps vous crie que les bois sont vivants à leur manière, et qu'ils se rapprochent de vous. Jetez un dé ; pair, allez en –511– ; impair, allez en –336–.
(487, 508) 1 MH

511 Un jet de vapeur frappe devant vous et vous sentez la morsure du froid. Les monstres ! Sur trois côtés ! Vous êtes coincé contre la rivière: votre seul espoir est de traverser à la nage, même si le courant est fort et s'enroule en de mortels tourbillons.

Faites un jet d'Esquiver. Si vous réussissez, allez en –512– ; sinon, allez en –332–.
(510, 516) 1 MH

512 Vous plongez dans la rivière. Il vous faut réussir quatre jets de Nager pour traverser. Vous pouvez essayer autant de fois que vous le voulez mais, dès le premier jet raté, vous devez appliquer les règles de Noyade pour chaque tentative ultérieure.

Si vous traversez, vous échappez aux choses monstrueuses. Vous pouvez essayer de vous faire les Premiers Soins et récupérer 1D3 P.D.V. et si vous avez subi des dommages conséquents à la Noyade.

Allez en –513–.
(511) 1 MH

513 Vous devez maintenant décider du cours de votre expédition. Le fort est à votre portée, en –593–. Vous pouvez y aller, et terminer l'aventure. Ou, si vous choisissez de continuer les explorations, allez en –594–.
(25, 67, 76, 111, 165, 182, 198, 224, 232, 242, 297, 322, 334, 338, 377, 379, 381, 411, 419, 427, 428, 457, 472, 476, 480, 509, 512, 514, 517, 518, 542, 563, 566, 571, 576, 579, 586, 588, 590, 594, 595) 1 MH



Le sacrifice.

514 Les tourbillons emportent le canoé et le jettent sur un écueil, brisant l'embarcation, tandis que vous êtes projété dans les eaux bouillonnantes.

Pour atteindre la rive sain et sauf vous devez réusssir quatre jets de Nager. Vous pouvez essayer autant de fois que vous le voulez mais, dès le premier jet raté, vous devez appliquer les règles de Noyade pour chaque tentative ultérieure.

Si vous parvenez jusqu'à la rive, allez en –513– ; sinon, c'est la... FIN.
(242) 1 MH

515 Un éclair d'énergie givrante passe au-dessus de votre tête. Le mur de pierre humide derrière vous éclate en morceaux couverts de givre qui vous tombent sur la tête, et vous sentez la température de votre cachette descendre de plus de dix degrés. Vous regardez discrètement au dehors. Vous voyez plusieurs créatures roses se déplacer dans l'ombre en se dandinant. L'une d'elles vous à vu !

Elles tirent de nouveau. Dans quelques minutes, la grotte sera si froide que vous ne pourrez plus bouger.

Pour essayer de repousser les monstres à coups de fusils (si vous en avez un), allez en –517– ; pour vous sauver en courant, allez en –330–.
(414) 1 MH

516

Pas de chance ! Les fongosités monstrueuses vous encerclent. Jetez un dé: pair, allez en –511– ; impair, allez en –332–.
(330) 1 MH

517

Les monstres semblent avoir décidé de vous tuer par des tirs indirects, mais la proximité des arbres les force à se rapprocher. Jetez 1D6 + 1. Le résultat vous indique le nombre de coups au but nécessaire pour repousser les créatures. Vous pouvez tirer autant de fois que vous le voulez jusqu'à ce que le froid vous paralyse. Faites un jet de CON × 8 après votre premier tir, CON × 7 après le second, et ainsi de suite. Si vous ratez un jet de CON, vous perdez conscience . Si vous repoussez les monstres, allez en –513– ; si vous perdez conscience, allez en –417–.
(515) 1 MH

518

Vous vous cachez dans une grotte, où vous passez la nuit sans incidents. Au matin vous reprenez la marche, jusqu'en –513–.
(414) 1 MH

519

Fausse manœuvre ! Les homme-singes vous répondent par des sifflements de colère et une pluie de pierres. Vous êtes assommé et tombez à terre, tandis que les pierres continuent de pleuvoir. Prenez 2D6 points de dommages et allez en –347–.
(346, 348, 538) 1 MH

520

C'est chacun pour soi dans la course que vous menez tous les trois contre les sabots de la mort pilonnant le sol derrière vous. Vous entendez crier «Docteur !», et vous jetez un regard rapide en arrière. Sylvia est tombée. Vous ne pouvez rien faire. Un instant plus tard, quand vous regardez de nouveau derrière vous, vous voyez la jeune femme se faire renverser par un rhinocéros à longs poils. Retenant vos larmes, Norman et vous atteignez les branches basses à l'orée de la forêt, sur lesquelles vous grimpez commes des gymnastes.

La horde bêlante passe au-dessous sans vous inquiéter. Après cela, Norman et vous êtes trop bouleversés pour continuer, et vous prenez le chemin de retour.

Allez en –278–.
(615) 2 MH

521

Pour faire changer d'avis à Charlie, faites un jet de Discussion ou de Psychanalyse (au choix) ; si vous réussissez, allez en –522– ; sinon, allez en –123–.
(71, 73, 74) 1 MH

522

«D'accord, Patron, dit Charlie avec colère, les hommes qui vivent dans cette région toute leur vie ne la connaîtront jamais aussi bien que les professeurs des autres pays. Nous irons rechercher le garçon». Essayant d'ignorer les sarcasmes de Charlie, vous vous ranger avec les autres derrière le guide peu enthousiaste.

Jetez 1D20 pour connaître le degré de mauvaise volonté de Charlie et soustrayez-le de son pourcentage de Suivre une Piste. Puis faites pour le guide un jet de Suivre une Piste. S'il réussit, allez en –524– ; sinon, allez en —523—.
(521) 1 MH

523

Jusqu'au crépuscule, vous tentez vainement de retrouver la piste de Bernard. Vous soupçonnez Charlie de vous avoir guidé si loin des traces du jeune homme que vous ne les retrouverez jamais.

La piètre opinion que vous avez de lui se confirme lorsque, de retour au camp, vous constatez que Charlie à disparu, ainsi que le canoé et une partie des vivres. Allez en –95–.
(522) 1 MH

524

Vous suivez les traces de Bernard sur une distance considérable. Très vite, elles rejoignent celles d'un gros animal – ou ce que vous supposez être un gros animal. Il semble avoir des sortes de sabots, assez gros, laissant une empreinte circulaire, aux bords irréguliers, mais où n'apparaît aucune séparation. Plus vous avancez, plus Charlie est nerveux. A la fin, avant que les traces ne disparaissent complètement, les enjambées de Bernard et celles de la créature deviennent incroyablement longues. Et – c'est le plus terrible – les dernières empreintes que Bernard a laissé dans la neige fondante sont différentes, ne sont finalement plus que des traces rondes – identiques à celles de «l'animal».

«Ayiie !» crie Charlie, incapable de contenir plus longtemps les craintes qui l'assaillent.

«Du calme, Charlie !», dites-vous. «Ce n'est que la neige qui, en fondant, a déformé et effacé les traces. Cela n'a rien à voir avec la légende de Wendigo».

Vous aurez du mal à lui faire avaler ça. Réussissez un jet de Psychanalyse et allez en –525– ; sinon, allez en –123–.
(522) 1 MH

525

Non sans difficultés vous calmez la peur de Charlie, et retournez au camp. Vous devez maintenant décider du futur de l'expédition. Pour rester dans les environs immédiats, espérant résoudre le mystère, allez en –526– ; pour abandonner l'expédition, allez en –32–.
(522) 1 MH

526

Bien que ne parvenant pas à trouver le moindre signe de Bernard, les étudiants et vous continuez chaque jour les recherches. Charlie supporte courageusement le poids du drame, et vient un jour vous présenter ses excuses. Allez en –62–.
(525) 1 MH

527

Norman et vous quittez silencieusement les sasquatchs assoupis. Vous pouvez essayer d'explorer cette étrange vallée perdue, en –38– ; ou quitter la vallée en –278–.
(421) 1 MH

528

Vous devez décider quel est le principal résultat de vos explorations dans la vallée de la Nord-Hanninah: (1) pour revendiquer la découverte de la vallée aux survivances préhistoriques, allez en –431– ; (2) pour annoncer la découverte du sasquatch, vous appuyant sur le trophée que vous avez rapporté, allez en –374– ; (3) pour utiliser la carte indiquant l'emplacement de la veine aurifère, dans le but de vous enrichir, allez en –544–.

Si vous avez fait deux ou trois de ces découvertes, faites votre choix. Si vous n'en avez fait aucune, allez en –430–.
(529) 0 MH

529

Après examen du récit des mésaventures de votre équipe par les autorités canadiennes, vous êtes reconnu n'avoir accompli aucun méfait ni négligence.

Allez en –528–.
(433) 0 MH

530

Après examen du récit des mésaventures de votre équipe par les autorités canadiennes, vous êtes accusé de négligence et malfaisance. Allez en –537–.
(433) 0 MH

531 Avec une précipitation compréhensible, votre équipe s'enfuit loin du cercle mégalithique et court jusqu'à la rivière. Si vous êtes cinq, allez en –20– si vous aviez un canoé, ou en –458– si vous l'aviez perdu auparavant. Si vous n'êtes que quatre, allez en –163– si vous aviez un canoé, ou en –424– si vous l'aviez perdu auparavant.
(450, 451, 452, 453) 1 MH

532 Sains et saufs sur la berge, vous êtes pris de découragement. Pour quelle raison mettez-vous vos vies en danger ? Votre expédition est en pleine confusion. Il est grand temps qu'elle se termine.
Faites les Premiers Soins à Sylvia ainsi qu'à vous-même si nécessaire, et allez en –324–.
(93) 1 MH

533 Vous longez avec Norman le torrent turbulent sur une assez grande distance et retrouvez finalement le corps de Sylvia. Tout en l'enterrant, vous hésitez entre admettre l'échec et tenter à nouveau de rentrer dans la vallée cachée, donnant ainsi (par les découvertes que vous pourriez y faire) un sens à sa mort.
Pour continuer de l'avant, allez en –534– ; pour rentrer à Ft Mc Donald, allez en –279–.
(93, 536) 1 MH

534 Votre détermination intacte, Norman et vous affrontez une fois de plus le violent torrent obstruant l'entrée de la vallée cachée. A peine y avez-vous pénétré que vous remarquez l'étrange odeur de l'air, une odeur tropicale. La forêt de conifères du monde extérieur a disparu ; le paysage qui s'offre à vous semble plutôt sortir du début de l'ère tertiaire.
Vous vous rappelez les histoires que vous avez entendu – une vallée perdue réchauffée par les vents chauds et les sources chaudes, une vallée où des animaux préhistoriques vivent encore. L'auriez-vous découverte ?
Allez en –63–.
(533) 1 MH

535 Les remous vous assaillent de toutes parts et arrachent Sylvia de votre prise. Mais vous ne pouvez penser à elle ; votre propre vie est en danger. Vous devez réussir deux jets de Nager pour échapper au courant. Jetez aussi souvent que nécessaire, mais chaque échec vous coûte 1D6 P.d.V. dus aux dommages causés par la noyade et les turbulences.
Si vous survivez, allez en –536– ; sinon... FIN
(93) 1 MH

536 Alors que vous tâtonnez à la recherche d'une prise sur la berge, Norman attrape votre main et vous tire hors de l'eau. Si l'un de vous deux réussit un jet de Premiers Soins, vous récupérez 1D3 P.d.V. sur ceux que vous avez perdu lors du paragraphe *précédent.* Allez en –533–.
(535) 1 MH

537 Le procès a lieu la semaine suivante, à la suite duquel vous êtes accusé de négligence grave et d'homicide. Vous passez un an dans un pénitencier canadien, puis êtes libéré sur parole. Dès que vous pouvez quitter le Canada, vous retournez aux U.S.A, votre carrière brisée.
Vous avez perdu votre position à l'Université de Miskatonic. La preuve que vous avez ramenée de votre expédition a été négligée durant le procès et votre emprisonnement. Le principal a été perdu ou détruit. Votre tentative pour oublier vos découvertes ne vous attire que les attaques de la presse à sensation, qui vous présente comme un crétin prêt à sacrifier des vies humaines pour la seule gloire scientifique.
Vous sombrez dans l'anonymat avec les débuts de la Grande Crise.
Pour refléter l'accueil dubitatif que reçoivent vos travaux, divisez votre total de MH par deux ; arrondissez à l'entier inférieur.
(530) FIN

538 Vous tirez quelques balles sur les rochers, près des sasquatchs. Jetez un dé: 1-2, allez en –481– ; 3-4, allez en –519– ; 5-6, allez en –656–.
(400) 1 MH

539 Un faux-pas fait perdre à Sylvia les précaires appuis qu'elle avait sur la corniche, et elle est emportée en plein cœur du torrent. Elle tente vainement de nager au milieu des vagues et des rochers qui la frappent de toutes parts.
Pour la sauver, vous devez réussir un jet de FOR × 5 et un jet de Nager. Si vous y parvenez, allez en –540– ; dans le cas contraire, allez en –189–. Si vous préférez la laisser se noyer, allez en –541–.
(217) 1 MH

540 Vous attrapez Sylvia, inconsciente, par les cheveux et la tirez vers la berge rocheuse, où un Norman très agité vous aide à la hisser au sec. Vous campez dans le ravin jusqu'à ce que Sylvia puisse reprendre la route. Allez en –54–.
(539) 1 MH

541 Vous suivez le corps de Sylvia, emporté par le torrent turbulent. Au-delà de l'ouverture du ravin, le corps s'échoue sur une banc de sable. Vous le récupérez et l'enterrez à proximité.
Vous vous reprochez amèrement sa mort. Serez-vous même capable de ramener Norman et vous à bon port sains et saufs ?
Allez en –279–.
(357, 539) 1 MH

542 La nourriture remet Norman sur pieds. Allez en –513–.
(327) 1 MH

543 Norman et Sylvia sont tous les deux sévèrement blessés. Vous faites pour eux tout ce que vous pouvez – ainsi que pour vous-même, après que les homme-singes vous aient mis sous une saillie rocheuse et placé un garde à proximité.
En utilisant les Premiers Soins vous pouvez essayer de restaurer 1D3 P.d.V. à chacun de vous sur les dommages pris le paragraphe *précédent.* Puis allez en –389–.
(391) 1 MH

544 C'est le moment de vérifier la fidélité de votre carte. Si c'est un inconnu qui vous a donné la carte, allez en –545– ; si vous l'avez faite vous-même, faites un jet de Dessiner une Carte. Si vous le réussissez, allez en –183– ; si vous le ratez, allez en –429–.
(528) 0 MH

545 Ce n'est qu'en vous servant de la carte que vous pourrez savoir si celui qui l'a faite savait ce qu'il faisait. Si vous réussissez un jet de Chance, allez en –183– ; sinon, allez en –429–.
(544) 0 MH

546 Vous vous attendez à chaque instant à ressentir la douleur d'une nouvelle entaille,

5

mais c'est Charlie qui pousse un cri. Vous voyez le guide rouler à terre, saignant abondamment. Vous ne pouvez combattre une telle chose ; votre seul espoir est dans la fuite.

Allez en –437–.

(456) 1 MH

547

Vous hurlez comme un dément et partez en courant vers les profondeurs de la forêt. Grâce à la rapidité que seule permet la folie, vous échappez à ce qui vous a tant effrayé. Telle une créature enragée et frappée de folie, vous errez dans la vallée durant des jours – si ce ne sont des semaines ou des années. Vous nourrissant de charogne, déterrant les racines avec vos ongles, votre aspect physique remplirait d'horreur quiconque vous verrait.

La vue de n'importe quel gros animal réveille en vous d'atroces frayeurs. C'est une des ces fuites éperdues qui vous fait un jour vous précipiter du haut d'un canyon, et vous tombez dans les rapides, beaucoup plus bas. La noyade met fin à votre misérable existence.

(550) FIN

548

Lorsque vous êtes de nouveau vous-même, des années ont passé. Vous êtes interné à l'asile de Winnipeg et ce depuis qu'un missionnaire vous a découvert vivant comme un être sacré, l'Homme Fou, parmi les indiens d'une tribu écartée.

Votre mémoire retrouvée, vous vous remettez rapidement. Vous retournez à Arkham, où vous tentez de reprendre le cours de votre vie. Longtemps supposé mort, vous avez été remplacé à l'Université de Miskatonic. Vos possessions ont été reparties entre vos héritiers ; ce n'est qu'après un litige, puis un jugement, que vous récupérez tout ce qui vous appartient.

Avec le temps, vos crises de peurs nocturnes se font plus rares, mais vous ne pouvez obtenir que des postes d'enseignement peu important. Vous publiez les souvenirs de votre expédition sur la Hanninah mais, en l'absence de documents et de preuves tangibles, à laquelle s'ajoute l'histoire de votre aliénation, vous ne parvenez à convaincre personne à l'exception d'un groupe de marginaux excentriques. Vous perdez la moitié de vos points du Mythe d'Hanninah (arrondir à l'entier inférieur).

(364) FIN

549

Les conséquences de votre folie sont tout à fait désastreuses. Jetez 1D6: de 1 à 4, allez en –547– ; 5 ou 6, allez en –215–.

(364) 1 MH

550

Vous êtes à la recherche d'une forme de vie animale exceptionnelle, et vous êtes servi au-delà de vos espérances. Jetez un dé: pair, allez en –273– ; impair, allez en –483–.

(275, 613, 626, 627, 634) 2 MH

551

Si vous avez déjà visité le Temple d'Ithaqua, le grand cercle de pierre, allez en –462– ; sinon, allez en –552–.

(158, 603) 1 MH

552

Les marais qui longent la rivière vous forcent à passer les crêtes qui les surplombent, et vous vous frayez laborieusement un chemin dans les ronces et les buissons. Tout à coup, alors que votre équipe passe au bord d'une pente, Bernard vous attrape le coude en disant: «Docteur, regardez là-bas !»

De la hauteur de votre position vous regardez en contrebas, et vous restez bouche bée, le souffle coupé. Allez en –448–.

(551) 1 MH

553

Si vous êtes quatre, allez en –554– ; si vous êtes cinq, allez en –436–.

(448) 1 MH

554

Vous n'avez fait que quelques enjambées sur la pente lorsque Bernard gémit soudain, puis tombe – ou plutôt est jeté – au sol. «Que se passe-t-il ?» dites-vous d'un ton pressant.

«Quelque chose m'a frappé», commence le jeune homme, étourdi, «c'est – aaiie !»

Par réflexe, il porte la main à sa joue, et du sang tiède coule entre ses doigts. Vous répugnez à croire aux esprits, mais... «Vite, partons d'ici !», criez-vous. Tout en remettant Bernard sur ses pieds.

Allez en –437–.

(553) 2 MH

555

Si vous aviez un canoé, allez en –20– ; s'il a été détruit précédemment, allez en –458–.

(457) 1 MH

556

Evitant les marais qui bordent la rivière, votre équipe vous suit à travers une forêt de grands mélèzes. Faites un jet de Suivre une Piste. S'il est réussi, allez en –557– ; s'il est raté, allez en –568–.

(324, 599, 600) 1 MH

557

Vous remarquez de faibles traces. Vous vous baissez près du sol et jugez qu'elles ont été faites par des humains chaussés de mocassins. Vous supposez que ces voyageurs sont des indiens ; de ceux qui n'ont que peu de contact avec les commerçants blancs.

Pour suivre les traces, allez en –558– ; pour essayer d'éviter les indiens, allez en –571–.

(556) 1 MH

558

Vous suivez la piste des indiens sur plus d'un kilomètre et finissez par entendre le murmure de plusieurs voix. Rampant jusqu'à un amas de buissons chargés de fruits sauvages, vous les écartez suffisamment pour voir de l'autre côté.

Là, dans l'ombre des mélèzes, vous découvrez un groupe d'indiens. D'un point de vue anthropologique, vous jugez que ce sont des membres de la tribu des Sarcee. Il s'agit apparemment d'un groupe très isolé, leurs chemises et leurs culottes en peau, de même que la facture caractéristique de leurs mocassins, révélant la rareté des contacts avec le monde extérieur. Près d'eux, vous voyez des fusils du dix-neuvième siècle, et quelques armes à un coup.

Pour vous lever et saluer les indiens, allez en –559–. Pour rester là où vous êtes et continuer à observer, faites un jet de Se Cacher ; s'il est réussi, allez en –575– ; raté, allez en –572–.

(557) 1 MH

559

A votre vue, les indiens lèvent leurs armes et s'approchent de vous. Pour faire un signe de paix et rester où vous êtes, allez en –560– ; pour partir en courant, allez en –573–.

(558, 575, 580, 587) 1 MH

560

Vous ne faites aucun geste pour vous défendre pendant que les chasseurs indiens vous entourent et vous prennent votre fusil des mains, ainsi que le poignard que vous portez à la ceinture. D'autres vous dépassent rapidement ; les protestations de Norman et Sylvia vous apprennent qu'ils ont été pris.

«Plus doucement !» leur intimez-vous. «Nous sommes au vingtième siècle, pas à l'âge des cavernes.»

«Silence !» grommelle l'un des Sarcee dans sa langue tribale, dont vous avez quelques notions. Vos ravisseurs vous

emmènent alors jusqu'à l'endroit où ils étaient lorsque vous les avez découvert.
Allez en –561–.
(559, 572, 574, 583, 590) 1 MH

561 Une fois arrivé, vous remarquez que vous n'êtes pas les seuls prisonniers de la bande. Une fille indienne, semblant elle aussi appartenir à la tribu des Sarcee, est appuyée au tronc d'un arbre, pieds et poings liés.

D'un ton sec, le chef des chasseurs lance des instructions à ses hommes. Les mots sont prononcés trop rapidement pour que vos maigres connaissances de leur dialecte vous permette de comprendre, mais les actes qui suivent sont clairs.

La fille est rapidement libérée de ses liens. Frottant ses poignets pour rétablir la circulation, elle est tacitement réacceptée dans le clan en tant que membre à part entière.

Jetez un dé ; pair, allez en –570– ; impair, allez en –565–.
(560, 569) 1 MH

562 Pour des raisons que vous ignorez, les indiens semblent particulièrement intéressés par la jeune Sylvia Davidson. Ils se saisissent d'elle et la ligotent. Vous maudissez avec colère la sinistre équipe et tentez de vous libérer de ceux qui vous retiennent. Vous n'y gagnez qu'un violent coup de poing au visage qui vous coûte un saignement de nez et 1 P.d.V.

Maintenant fermement ligotée, Sylvia est placée contre un arbre auquel elle est attachée, comme une sorte d'offrande à la forêt. «Docteur !» gémit-elle, mais vous ne pouvez rien faire. Les indiens ramassent leur matériel et, vous poussant tous les deux devant eux, commencent à s'éloigner. Forcé de les accompagner, vous écoutez avec douleur les sanglots de Sylvia se perdre dans le lointain.

Après avoir parcouru une bonne distance, les indiens se désintéressent de vous. Ils vous ligotent tous les deux et s'évanouissent dans la sombre forêt. Généreusement, ils laissent vos armes non loin de vous.

Désespérant de retourner jusqu'à Sylvia avant que – Dieu sait – quel malheur lui arrive dans l'obscurité, Norman et vous luttez avec vos liens de cuir brut.

Faites la somme de votre FOR et de votre DEX. Pour réussir, faites un résultat inférieur ou égal à cette somme avec 1D100. Si vous échouez, Norman peut essayer. Si l'un de vous deux réussit, allez en –563–. Si vous échouez tous les deux, vous pouvez essayer de nouveau chacun une fois. Si cette fois, vous réussissez à vous libérer, allez en –564– ; si vous échouez à nouveau, allez en –258–.
(570) 1 MH

563 L'un de vous se défait rapidement de ses liens et libère l'autre. Ayant attentivement observé les endroits par où vous êtes arrivés, vous parvenez à refaire le chemin à l'envers avant que la lumière faiblissante ne vous rende la tâche impossible.

Sylvia est toujours là où les Sarcee l'ont laissée. Pleurante et grelottante, elle tombe dans vos bras quand Norman tranche ses liens. Craignant sans véritable raison que l'endroit choisi par les indiens pour leur sacrifice puisse s'avérer dangereux, vous faites rapidement s'éloigner votre équipe.

A l'aube, vous reprenez la route avec circonspection.

Pour continuer à explorer la région, allez en –599– ; pour repartir vers la civilisation, allez en –512–.
(562) 1 MH

564 Il vous faut longtemps pour vous libérer de vos liens. Lorsque finalement vous y parvenez, il fait totalement nuit dans la forêt et les loups font retentir sans discontinuer leur cœur menaçant.

«Nous ne retrouverons jamais notre route en pleine nuit», dites-vous à Norman, puis vous vous retirez dans un abri naturel pour le cas où un animal vous attaquerait.

A l'aube, vous remontez la piste de la veille jusqu'à l'endroit où vous avez laissé Sylvia, seulement pour constater qu'elle n'est plus là.

Les courroies de cuir brut sont coupées, cassées net par une force bien supérieure à celle de Sylvia. Et ce ne sont pas ses empreintes qui s'éloignent de l'arbre, mais celles de quelqu'un – ou quelque chose – d'autre.

Pour suivre les traces, allez en –128– ; pour considérer Sylvia comme perdue, allez en –279–.
(562) 1 MH

565 Les indiens prennent alors suffisamment de cordes pour vous ligoter tous les trois, et vous appuient chacun contre un arbre. L'un après l'autre, vous êtes fermement attachés au tronc. Puis, leur mystérieux travail accompli, les guerriers Sarcee et la fille ramassent leur équipement rudimentaire et vous abandonnent. Ils sont hors de vue depuis longtemps quand l'un de vous éprouve le premier ses liens.

Quelle que soit la raison pour laquelle les indiens vous ont quittés, il y a des chances pour que ce ne soit pas pour votre sécurité. Votre seul espoir est de vous libérer avant que n'arrive ce qu'ils ont prévu comme devant arriver.

Si l'un de vous réussit un jet de DEX × 1, allez en –566– ; sinon, allez en –567–.
(561, 570) 1 MH

566 L'un de vous parvient à libérer ses poignets et, une fois libre, délivre les autres. Trop prudents pour rester sur les lieux de votre captivité, vous décidez tous les trois de l'action à entreprendre.

Pour continuer à explorer la région, allez en –599– ; pour retourner à Ft Mc Donald, allez en –513–.
(565) 1 MH

567 Les nœuds habiles avec lesquels les indiens ont attaché vos cordes font échouer toutes vos tentatives pour vous libérer. Vous n'avez d'autre choix que d'attendre sur place tandis que la nuit tombe et passe.

Alors, dans la lumière grise de l'aube, vous les voyez. Quelle incroyable discrétion ! Ils apparaissent brusquement juste devant vous.

Des aborigènes nains ! Ils ont la peau gris sombre et des traits grotesques, taillés au couteau. Ils sont munis d'arcs et de lanières auxquelles sont attachées des boules en bois, un genre de bolas. Certains ont sur la tête des os noués à leurs rares cheveux. Ils vous libèrent, mais vous ligotent de nouveau avec leurs propres cordes. Moitié portés, moitié traînés, vous êtes emportés sans ménagement par les petits sauvages. Arrivés à une clairière, ils s'arrêtent enfin.

Allez en –210–.
(566) 6 MH

568 Ne remarquant rien d'anormal, votre groupe continue sa marche sans méfiance. Faites un jet d'Ecouter. S'il est réussi, allez en –580– ; s'il est raté, allez en –569–.
(556, 571) 1 MH

569 Soudain, une voix aboie d'un ton sec: «Lâchez vos armes !» Vous entendez le cliquetis des fusils et, levant les yeux, voyez que plusieurs indiens, des deux côtés, vous menacent de leurs armes levées. Il n'y a aucune possibilité de résister. Ne voulant rien tenter de téméraire, votre équipe se laisse désarmer.

De par leur apparence, vous déduisez que ce doit être un clan isolé de la tribu des Sarcee, comme le suggèrent leurs habits de cuir faits à l'ancienne et leurs antiques fusils du dix-neuvième siècle.

«Que signifie cela ?» protestez-vous.

«Silence !» grogne le chef des indiens en vous poussant

du canon de son fusil. C'est assez clair, et vous vous laissez guider par vos ravisseurs.

Vous atteignez rapidement un endroit isolé. Allez en –561–.

(568, 585) 1 MH

570

Si votre équipe a déjà visité la vallée aux survivances préhistoriques, allez en –555– ; sinon, allez en –562–.

(561) 1 MH

571

Faites un jet de Chance. S'il est réussi, allez en –513– ; sinon, allez en –568–.

(557) 1 MH

572

Une incontrôlable envie de tousser révèle votre présence. Vous essayez de vous lever et de fuir mais les buissons enchevêtrés vous freinent jusqu'à ce que les indiens vous encerclent, leurs fusils levés vers vous.

Allez en –560–.

(558) 1 MH

573

Vous tournez les talons, vous maudissant pour votre imprudence. Norman et Sylvia, qui vous attendent quelques mètres plus loin, n'ont pas besoin que vous leur disiez de vous suivre.

La vitesse des indiens est de 8, ainsi que la vôtre. Opposez-les sur Table de Résistance. Si vous gagnez, allez en –147– ; sinon, allez en –574–.

(559) 1 MH

574

Les coups de feu derrière vous et les impacts de balles sur la mousse, devant vous, brisent le rythme de votre course, et vous trébuchez. En un instant, les indiens vous entourent. Allez en –560–.

(573, 584) 1 MH

575

Sans bruit, vous faites comprendre à Norman et Sylvia de rester en arrière, et vous vous mettez vous aussi à couvert. Vous observez les indiens pendant un moment, essayant de décider s'ils peuvent ou non être approchés.

L'un d'eux va jusqu'à un arbre et remet brutalement debout une fille ligotée. Vous ne l'aviez pas remarquée jusqu'alors. Sauf erreur de votre part, elle est indienne, elle aussi de la tribu des Sarcee. Troublé de les voir traiter si rudement une des leurs, vous regardez les indiens l'attacher à un arbre à l'aide de courroies de cuir brut.

Ils ramassent ensuite leur équipement et quittent la dépression.

Pour les appeler, allez en –559– ; pour attendre qu'ils soient partis avant de courir jusqu'à la fille, allez en –576–.

(558) 1 MH

576

Décidé à agir, vous glissez le long de la pente jusqu'à l'endroit où est attachée la fille. Elle vous regarde approcher, les mâchoires serrées de peur et de méfiance.

Vous arrêtant devant elle, vous demandez: «Pourquoi vous ont-ils fait ça ? Nous laisserez-nous vous aider ?»

Pendant un moment elle vous regarde d'un air renfrogné, puis répond dans un mélange d'indien et d'anglais.

«Mon peuple craint les êtres étranges de la forêt. Chaque année, à cette date, l'un de nous est désigné pour leur être offert, et pour qu'ainsi ils n'ensorcellent pas toute la tribu. Partez.»

Elle est obstinée, et semble accepter son immolation. Pour la laisser où elle est, allez en –513– ; pour trancher ses liens et la forcer à quitter avec vous cet endroit dangereux, allez en –577–.

(575, 582) 1 MH

577

Vous obligez la jeune indienne à partir avec votre équipe. Jetez un dé ; pair, allez en –578– ; impair, allez en –579–.

(576) 1 MH

578

Ayant quitté la communauté indienne, la fille ne semble plus vouloir être emportée par les mystérieux démons de la forêt. Elle vous est reconnaissante de l'avoir libérée, vous parle facilement, et vous apprenez de nombreuses histoires et légendes de la vallée de la Nord-Hanninah.

Elle a longtemps désiré voir les villes des hommes blancs. Si vous voulez terminer votre voyage, accompagnez-la en –592– ; si vous voulez continuer vos explorations, vous la laissez trouver seule la route menant à la ville tandis que vous allez en –599–.

(577) 11 MH

579

La jeune indienne reste renfrognée et irritée. Plutôt que de la laisser risquer sa vie en retournant où vous l'avez trouvée, vous l'attachez à un arbre pour la nuit.

Sylvia, dont c'est le tour de veille, vient vous secouer. «La fille ! Elle s'est enfuie ! Elle a rongé sa corde pendant que je ne regardais pas, et elle a disparu !»

Il semble que cela se soit passé comme l'a dit Sylvia. Vous avez fait votre possible. Vous haussez les épaules et retournez vous coucher.

Allez en –513–.

(577) 1 MH

580

«Quelqu'un approche !» Retenant la leçon, vous vous dissimulez avec les autres derrière un gros arbre mort gisant sur le sol. Venant de l'Ouest, plusieurs hommes émergent des arbres. Apparemment, ce sont des chasseurs indiens de la tribu des Sarcee. Leurs fusils sont anciens et leur équipement ne doit que peu de choses à la civilisation. Ils font probablement partie d'un groupe isolé et primitif.

Pour vous lever et les saluer, sortez de votre cachette et allez en –559– ; pour rester cachés, faites un jet de Se Cacher pour celui d'entre vous qui a le plus mauvais pourcentage dans cette Compétence. Si le jet est réussi, allez en –581– ; s'il est raté, allez en –583–.

(568) 1 MH

581

Pour suivre les indiens discrètement, allez en –585– ; pour remonter la piste et voir d'où ils viennent, allez en –582–.

(580) 1 MH

582

Vous êtes suffisamment habile pour remonter la piste jusqu'à une proche dépression. Regardant à l'intérieur, vous contemplez une scène pathétique: une jeune indienne est attachée à un arbre, comme sacrifiée aux loups. Allez en –576–.

(581) 1 MH

583

Une abeille s'envole et vient rebondir sur le visage d'un membre de votre équipe, qui tente instinctivement de l'écraser. Le bruit ainsi produit ne pourrait passer inaperçu des indiens. Puisque vous êtes découverts, vous pouvez vous montrer et saluer amicalement les indiens, en –560– ; essayer de vous enfuir, en –584– ; ou montrer vos fusils (si vous en avez) de manière à faire savoir aux chasseurs qu'ils ne doivent faire aucun geste menaçant, en –589–.

(580) 1 MH

584

«Vite !» vous écriez-vous, remettant debout Norman et Sylvia. Vous partez tous les trois

en courant dans l'épaisse forêt.
La vitesse des indiens est de 8, ainsi que la vôtre. Opposez-les sur la Table de Résistance. Si vous semez les peau-rouges, allez en –147– ; sinon, allez en –574–.
(583) 1 MH

585 Votre équipe s'avance prudemment sur la piste des indiens Sarcee. Suivre la piste de ces hommes des bois aguerris ne sera pas facile. Faites un jet de Discrétion pour le moins discret d'entre vous. S'il réussit, allez en –586– ; sinon, allez en –569–.
(581) 1 MH

586 Après une marche de plusieurs kilomètres, les chasseurs installent leur camp. Certains partent dans la forêt avec leurs fusils, probablement pour chasser de quoi dîner. Les autres se reposent près du feu.
Maintenant que vous avez réussi à pister les indiens, vous vous demandez ce que vous aviez espéré y gagner. Vous pouvez soit vous en aller discrètement en –513– ; ou entrer en contact avec les indiens, en –587–.
(585) 1 MH

587 Les indiens vous regardent avec surprise tandis que vous avancez à découvert avec votre groupe, la main levée en signe de paix. Si vous réussissez un jet d'Anthropologie, allez en –588– ; sinon, allez en –559–.
(586) 1 MH

588 Un indien, celui qui semble être le chef, vous rend votre salut avec méfiance. Un bref échange de phrases vous apprend que les Sarcee font partie d'un groupe de chasseurs, ce que vous supposiez. Ils parlent un mélange de leur dialecte natal agrémenté, pour votre bonheur, de quelques mots anglais. Ils évitent tout contact avec les autorités des blancs et ne vont jamais au fort. Ils avouent toutefois leur admiration pour votre fusil.
Si vous voulez quitter la forêt, les indiens vous guideront en vue de Ft Mc Donald en échange de votre arme.
Pour conclure le marché, allez en –433– ; pour les remercier mais décliner leur offre, puis reprendre votre route, allez en –512–.
(587, 591) 1 MH

589 Face à vos armes, les indiens hésitent un instant. Jetez 1D6 ; de 1 à 4, allez en –590– ; 5 ou 6, allez en –591–.
(583) 1 MH

590 Un des braves épaule son fusil et tire. Les autres l'imitent. Le nombre d'attaquants est 1D6 + 2. Ils ont tous un pourcentage de toucher de 20% avec leurs armes obsolètes, qui font 2D6 points de dommage et peuvent empaler. Votre groupe peut échanger des salves avec eux jusqu'à ce qu'au moins la moitié des indiens aient été touchés, ou que les blessures ou le bon sens forcent votre équipe à se rendre.
Lorsque la moitié des indiens a été touchée, ils s'enfuient. Votre équipe peut essayer de se soigner en se servant des Premiers Soins, pour aller ensuite en –512– ; si vous vous rendez, agitez un mouchoir blanc puis levez-vous durant la pause qui suit. Puis allez en –560–.
(589) 1 MH

591 Les peau-rouges échangent des regards inquiets. L'un d'eux abaisse le canon de son vieux fusil et le pointe vers le sol moussu. Prudemment, vous saluez le groupe de chasseurs de votre main levée.
Allez en –588–.
(589) 1 MH

592 Passant «l'endroit où les eaux se séparent», vous atteignez les eaux plus calmes de la Branche Ouest. La nourriture est maintenant abondante, et le restera jusqu'à Ft Mc Donald. Allez en –433–.
(512, 578, 597, 598, 601, 602) 0 MH

593 Si vous voulez faire un détour sur la route qui mène à Ft Mc Donald dans l'espoir d'en apprendre le plus possible sur la vallée de la Nord-Hanninah, vous pouvez:
Aller en –596–, si vous êtes seul.
Aller en –279–, si vous avez un compagnon.
Aller en –324–, si vous avez deux compagnons.
Aller en –158–, si vous êtes avec les trois étudiants, mais pas avec Charlie.
Aller en –597–, si vous êtes accompagné de Norman, Sylvia et Charlie.
Aller en –601–, si vous avez encore tous vos compagnons.
Si votre équipe comporte encore au moins trois personnes (y compris vous), il est toujours possible de repartir dans les profondeurs de la vallée à la recherche d'informations, plutôt que de faire un simple détour comme proposé au-dessus.
Si vous êtes trois, allez en –599–.
Si vous êtes quatre (vous et les trois étudiants), allez en –603–.
Si vous êtes quatre (vous, Norman, Sylvia et Charlie), allez en –597–.
Si vous êtes cinq, allez en –601–.
(512) 1 MH

594 Après une dure journée de marche, ayant gardé vos yeux ouverts sur les nombreux dangers et curiosités de la vallée, l'étudiant et vous vous retirez pour la nuit sous une saillie granitique et allumez un feu de brindilles et d'aiguilles de pin. Faites un jet de Géologie. S'il est réussi, allez en –595– ; s'il est raté, allez en –512–.
(279) 1 MH

595 Malgré l'abattement dont souffrent nuit et jour les rescapés de votre expédition, votre formation de géologue vous permet de remarquer un scintillement dans les couches rocheuses, derrière vous. Une veine de crystaux de quartz d'environ quinze centimètres de large court le long de la paroi. Dans la veine, vous voyez des tâches de couleur sombre et de texture différente.
De l'or.
Si vous pouvez seulement revenir vivants à Ft Mc Donald, vous et Norman êtes à l'abri des problèmes d'argent jusqu'à la fin de votre vie !
Faites une carte, puis repartez vers la civilisation.
Allez en –512–.
(594) 1 MH

596 En dépit des risques que cela comporte, vous divergez de la route directe menant à Ft Mc Donald, déterminé à résoudre le plus possible de ce mystère avant d'abandonner. Jetez 1D6 ; 1 = –119– ; 2 = –427– ; 3 = –494– ; 4 = –126– ; 5 et 6 = –500–.
(593) 1 MH

597 Lorsque vous faites connaître vos intentions, Charlie vous regarde comme si vous aviez perdu la tête.
«C'est de la folie de retourner dans cet endroit mauvais. Je n'irai pas !»
Pour abandonner votre idée et retourner à la civilisation, allez en –592– ; pour rappeler à Charlie qui le paiera lorsque l'expédition sera terminée, allez en –598–.
(593) 1 MH

598 Votre menace a fait de l'effet. A tel point que plutôt que de perdre tout le bénéfice de l'expédition, il file pendant son tour de veille, emportant une part des vivres et du matériel en règlement de sa participation, ainsi que le canoé si vous l'aviez encore.

Vous pouvez commencer à remonter la rivière avec Norman et Sylvia en –599– ; vous diriger vers le fort en faisant un détour, guettant de nouvelles découvertes, en –324– ; ou, découragés par la désertion de Charlie, aller directement au fort, en –592–.

(597) 1 MH

599 Si vous avez déjà visité la vallée aux survivances préhistoriques, allez en –600– ; sinon, jetez 1D6: 1, –55– ; 2, –218– ; 3, –556– ; 4, –469– ; 5 ou 6, –75–.

(563, 566, 578, 593, 598, 649) 1 MH

600 Peut-être pris d'un excès de témérité, vous guidez vos deux étudiants vers l'amont de la rivière. Jetez 1D6: 1, –653– ; 2, –218– ; 3, –556– ; 4, –469– ; 5 –55– ; 6, –470–.

(599) 1 MH

601 Lorsque vous faites connaître vos intentions, Charlie vous regarde comme si vous aviez perdu la raison.

«C'est de la folie de repartir dans cet endroit mauvais. Je n'irai pas !»

Pour abandonner votre idée et retourner à la civilisation, allez en –592– ; pour rappeler à Charlie qui le paiera quand l'expédition sera terminée, allez en –602–.

(593) 1 MH

602 Votre menace a fait de l'effet. A tel point que plutôt que de perdre tout le bénéfice de l'expédition, il file pendant son tour de garde, emportant une part des vivres et du matériel en règlement de sa participation, ainsi que le canoé si vous l'aviez encore.

Vous pouvez commencer à remonter la rivière avec les trois étudiants, en –603– ; vous diriger vers le fort en faisant un détour, guettant de nouvelles découvertes, en –158– ; ou, découragés par la désertion de Charlie, aller directement au fort, en –592–.

(601) 1 MH

603 Si vous avez déjà visité la vallée aux survivances préhistoriques, allez en –158– ; sinon, jetez 1D6: 1, –60– ; 2, –56– ; 3, –551– ; 4, –461– ; 5 ou 6, –90–.

(30, 88, 195, 409, 593, 602) 1 MH

604 Ne se laissant pas intimider par son sauvetage in extremis, Bernard est prêt à vous suivre dans la mystérieuse et attirante vallée cachée.

Vous traversez tous sains et saufs et êtes atterrés en constatant la taille de la vallée que vous avez découverte. Votre groupe entame d'excitantes explorations préliminaires.

Il ne vous faut que peu de temps pour avoir la confirmation que vous avez découvert un cas de survivance préhistorique sans précédent. Des empreintes animales ne correspondant à aucun animal actuel du Nord abondent dans le sable et la boue. Vous aimeriez avoir étudié la paléontologie plus que vous ne l'avez fait.

Réussissez un jet de INT × 3 et allez en –605– ; si vous le ratez, allez en –606–.

(92, 641) 6 MH

605 Explorant une clairière préhistorique, vous tombez sur un bouquet de plantes dont l'espèce a récemment été décrite en détail par votre collègue de Miskatonic, le paléontologue Ivan Kurtov. Cette espèce était supposée s'être éteinte avant les glaciations du Pleistocène. Elle est pourtant là, autour de vous, toujours florissante. Vous pouvez aisément récolter feuilles, racines, tiges et graines ; tout ce dont vous aurez besoin pour convaincre le département de géologie de Miskatonic de financer une expédition plus importante.

Estimant que vous êtes maintenant en mesure de quitter cette dangereuse enclave, vous emballez vos échantillons et guidez vos trois compagnons sans encombre jusqu'à l'extérieur de la vallée cachée.

Allez en –158–.

(604) 16 MH

606 Bien qu'entouré de nombreuses variétés de plantes, vos connaissances en paléontologie sont trop maigres pour vous permettre de choisir sans erreur un spécimen prouvant votre découverte.

Vous pensez qu'un trophée animal d'un espèce supposée éteinte, serait la meilleure preuve à apporter à vos collègues américains. Mais vous sentez instinctivement que vous mettez votre équipe en grand danger en restant dans cette étrange vallée.

Pour la quitter sans aucune preuve tangible de votre visite, allez en –158– ; pour chercher une preuve, allez en –607–.

(604) 2 MH

607 Résolument, vous vous enfoncez avec les autres dans la vallée perdue. Jetez un 1D6: 1, –608– ; 2, –609– ; 3, –616– ; 4, –619– ; 5, –620– ; 6, –629–.

(606, 635) 2 MH

608 La chaleur humide de la vallée fatigue Sylvia, et vous la laissez se reposer en compagnie de Bernard tandis qu'avec Norman vous continuez les reconnaissances.

Deux heures plus tard, de retour tous les deux, vous contemplez un effroyable spectacle. Bernard gît sans vie près du bosquet où vous l'aviez laissé, le crâne brisé par un objet contondant ; un morceau de bois ensanglanté que vous voyez à côté de lui. Frénétiquement, vous cherchez Sylvia mais ne la trouvez pas. Par contre, vous découvrez des empreintes de pieds, des pieds de géant.

Pour fuir la vallée, craignant pour votre vie, allez en –278– ; pour suivre les traces dans l'espoir de retrouver Sylvia, allez en –484–.

(607, 617, 624, 632) 2 MH

609 La vue, le bruit et l'odeur de votre équipe font échouer votre chasse. Les animaux sont trop méfiants. Vous laissez Norman et Sylvia au pied d'une colline rocheuse et n'emmenez avec vous que Bernard sur la piste que vous avez découverte dans l'argile.

Ce doit être un gros félin ; vous le suivez pendant une heure, espérant une proie exceptionnelle. Faites un jet d'Ecouter. S'il est réussi, allez en –610– ; s'il est raté, allez en –614–.

(607, 617, 624, 632) 2 MH

610 Vous percevez le son feutré de pattes à coussinets et faites pivoter votre fusil juste à temps pour voir un lion monstrueux à dents de sabre sauter sur un surplomb rocheux, puis bondir, les mâchoires grandes ouvertes.

Vous avez droit à un tir à bout portant. Faites un jet de DEX × 3 pour vous et un pour Bernard (s'il est armé). Chacun de vous l'ayant réussi peut tirer une seconde fois à bout portant.

Si vous parvenez à infliger au moins 12 points de dommage au félin, vous pouvez emporter sa tête comme trophée et quitter la vallée en –612– ; si vous faites moins de 12 points de dommage, allez en –611–.

(609) 2 MH

611 Le félin bondissant passe au-dessus de votre tête que vous abaissez par réflexe, mais ses énormes griffes s'enfoncent dans la poitrine de Bernard, debout derrière vous.

Vous pouvez tirer à bout portant après que Bernard ait perdu 1D10 P.d.V. Si vous n'arrivez pas à faire au moins 12 points de dommage (en tout) à la bête, Bernard est tué et le lion s'enfuit en quelques bonds.

Si vous tuez le fauve, vous prenez sa tête comme trophée et si Bernard est toujours en vie, vous pouvez essayer de lui faire les Premiers Soins ; allez ensuite en –612– ; si l'étudiant est mort, allez en –613–.

(610, 614) 2 MH

612 Estimant qu'il est préférable pour vous quatre de quitter la vallée tant que c'est encore possible, allez en –158–.

(610, 611, 617, 619, 624, 632, 635) 1 MH

613 Vous vous reprochez la mort de Bernard, et devez décider si vous continuez les explorations, en –550– ; ou si vous préférez quitter la vallée avec les deux étudiants, allez en –291–.

(611) 1 MH

614 Vous ne voyez pas le lion aux dents de sabre jusqu'à ce qu'il bondisse, en –611–.

(609) 2 MH

615 Chacun des membres de votre équipe a une vitesse de 8 ; les animaux effrayés ont une vitesse de 15. Vous reportant à la Table de Résistance, déterminez les chances que vous avez d'échapper au troupeau et faites un jet pour chacun de vous. Si tout le monde réussit, allez en –293– ; si Norman échoue, allez en –482– ; si Sylvia échoue, allez en –519– ; si vous échouez, vous perdez 2D10 P.d.V. Si vous y survivez, allez en –347–.

(370, 618) 2 MH

616 La vallée s'ouvre sur de vastes plaines où paissent de nombreux troupeaux de mammifères ongulés, tandis que, aux alentours, les prédateurs rôdent à l'affut d'une proie vieille, jeune ou malade.

Malgré la minceur de vos connaissances en paléontologie, vous êtes abasourdi à la vue de ces créatures. Il n'est nul besoin d'être un expert pour se rendre compte que d'anciennes variétés de chameau, de cheval et de bison, ainsi que d'éléphant, de rhinocéros et d'autres animaux sans équivalents actuels existent encore dans cette vallée, comme c'était le cas dans un lointain passé.

Une forme jaillit soudain des hautes herbes devant Bernard. Vous entrevoyez un chameau sans bosse de la taille d'un gros cerf, sans doute chassé de la plaine par un carnivore. Sans réfléchir, Bernard lève son fusil et tire. La bête laisse échapper un cri de douleur et s'enfuit en chancelant. Plutôt que de perdre sa proie et le trophée dont vous avez besoin, Bernard part après elle.

Dans le feu de l'action, il ne se rend pas compte que son coup de fusil a fait sur les animaux de la plaine l'effet d'un coup de tonnerre. L'air vibre de l'écho de leurs cris effrayés alors qu'ils commencent à fuir dans tous les sens. Ils se sont lancés dans une course effrénée.

Bernard ne réalise que trop tard qu'il se trouve sur le chemin d'un troupeau de bisons à longues cornes en pleine charge. Il fait demi-tour et revient en arrière en courant.

Il est en danger, mais vous ne pouvez vous arrêter pour l'aider. Vous êtes tous dans une périlleuse situation. Seuls les bois tout proches peuvent vous protéger de la marée de cornes, de bois et de sabots.

La vitesse de Bernard est de 8 ; celle du troupeau, 15. Reportez-vous à la Table de Résistance pour déterminer les chances qu'a l'étudiant de s'en sortir, ajoutant 20 à son pourcentage en raison de son avance. Si Bernard l'emporte, allez en –617– ; si les animaux le rattrape, allez en –618–.

(607, 624, 632) 2 MH

617 La peur donne des ailes au New-Yorkais qui n'est plus très loin derrière vous au moment où, avec les deux autres étudiants, vous vous hissez sur une branche basse et noueuse d'un chêne. La meute déferle de chaque côté du robuste tronc sans inquiéter votre équipe.

Vous réprimandez le jeune homme pour son imprudence, puis décidez de la suite des évènements.

Pour abandonner l'exploration de cet endroit dangereux, allez en –612– ; pour rester un peu, jetez 1D6: 1, –608– ; 2, –609– ; 3, –620– ; 4, –629– ; 5 et 6, –619–.

(616) 2 MH

618 Le cri de Bernard, brutalement interrompu, résonne derrière vous. Vous jetez un regard en arrière mais vous ne le voyez pas. Allez en –615–.

(616) 2 MH

619 Dans les prairies du centre de la vallée vivent de nombreux herbivores que l'on supposait éteints. Mais vous n'osez vous servir de votre fusil de peur de provoquer une débandade qui pourrait être désastreuse. Bien que désirant un trophée vous n'avez pas l'intention de commettre des imprudences pour l'obtenir.

Vous placez votre groupe dans un bouquet d'arbres isolés poussant dans la plaine, et, seul, allez prendre position en hauteur, dominant ainsi une partie de la prairie.

Plus tard, alors qu'approche l'heure du dîner, les animaux perdent un peu de leur méfiance envers l'odeur inhabituelle de l'homme. Votre patience finit par payer. Un cheval à longues dents et à la robe tachetée de noir et de blanc, à l'évidence une espèce inconnue en Amérique du Nord, se rapproche de vous en courant, suivi de près par des sortes de hyènes. Des mâchoires puissantes se referment sur une des pattes de la créature, l'envoyant rouler au sol. Le reste de la meute bondit sur elle, mordant et déchirant les chairs.

Vous tirez quelques coups pour faire fuir les hyènes. Le bruit effraye quelques ruminants situés un peu plus loin, mais ne crée pas la panique.

Vous descendez des arbres avec les autres et vous emparez du trophée. Vous avez maintenant tout ce qui vous sera nécessaire pour, une fois rentrés, intéresser qui de droit. Allez en –612–.

(607, 617, 624, 632) 1 MH

620 Cherchant une preuve tangible de votre découverte, vous quittez le bas de la vallée et grimpez une série de collines rocheuses et boisées.

Quelque chose bouge soudain sur le passage que vous suivez. Vous avalez votre salive. C'est un ongulé, un animal de couleur fauve se rapprochant de l'antilope. Mais il est muni de cornes en forme de Y poussant de chaque côté de sa tête. Si vous ramenez cette tête jusqu'à la civilisation, nul ne pourra douter de l'importance de votre découverte.

A la première bouffée de votre odeur inhabituelle, l'hexacorne pivote et s'élance en beuglant le long du passage. Vous partez tous à sa poursuite, peut-être avec trop d'enthousiasme, car Bernard trébuche sur une branche morte et fait une mauvaise chute.

Conscients de la futilité de votre chasse, vous vous arrêtez tous et aidez Bernard à se relever. Il a une légère foulure, rien de sérieux, s'il fait attention.

«Docteur, Regardez !» crie Norman en montrant la corniche.

Vous êtes muet de stupéfaction: de gigantesques hommes-singes à longs poils !

Réussissez un jet de SAN et allez en –622– ; ratez-le et allez en –621–.

(607, 617, 632)

621 Perdez 1D6 points de SAN ; si vous êtes victime d'un Choc Psychologique ou de Folie à Durée Indéterminée, allez en –644– ; sinon, allez en –622–.

(620) 1 MH

6

622 Dans un effort de volonté, vous parvenez à ne pas vous évanouir. Bernard n'a pas su rester aussi calme que vous. Terrorisé, il s'enfuie en boitillant frénétiquement, gêné par sa cheville blessée. Pour le rejoindre, allez en –623– ; pour rester immobile en compagnie de Norman et Sylvia et saluer amicalement les créatures comme si elles étaient des hommes primitifs, allez en –625–.
(620, 621) 3 MH

623 Vous partez tout les trois derrière Bernard qui, handicapé par sa blessure, ne tarde pas à être rejoint puis dépassé. Derrière, les homme-singes vous courent après, rendus agressifs par l'odeur de votre peur. En dépit de leur taille et de leur corpulence, ils se déplacent rapidement.

Leur vitesse est de 7, celle de Bernard aussi. Opposez-les sur la Table de Résistance. Si Bernard gagne, allez en –624– ; s'il perd, allez en –627–.
(622) 2 MH

624 Peut-être moins déterminés que vous ne l'aviez pensé, les homme-singes abandonnent ; vous retournez tous les quatre dans la prairie, au pied des collines.

Si vous voulez abandonner votre dangereuse quête, allez en –612– ; si vous préférez continuer à explorer, jetez 1D6: 1, –608– ; 2, –609– ; 3, –616– ; 4, –629– ; 5 ou 6, –619–.
(623) 2 MH

625 Les homme-singes descendent la pente avec méfiance. Ils se tiennent entièrement droits et ressemblent beaucoup à des hommes malgré leur forte musculature et leur crête frontale. Ils s'approchent encore, et vous ne pouvez vous empêcher de tousser. Leur puanteur est insupportable.

Vous utilisez vos connaissances pour apaiser et calmer les sasquatchs. Si vous réussissez un jet d'Anthropologie, allez en –626– ; si vous le ratez, allez en –628–.
(622) 5 MH

626 Les sasquatchs s'approchent, apparemment peu menaçants. Retenant votre respiration pour vous protéger de leur odeur, vous les laissez examiner votre visage comme des enfants curieux et toucher vos vêtements de leurs doigts malhabiles. Leurs visages sont perplexes, comme s'ils prenaient vos habits pour une sorte de peau étrange et colorée. Après quelques minutes, les créatures se désintéressent de vous et s'éloignent en traînant les pieds.

Vous partez alors à la recherche de Bernard, mais la vallée perdue semble l'avoir avalé.

Pour explorer l'enclave sans lui, allez en –550– ; pour quitter la vallée perdue, allez en –291–.
(625) 3 MH

627 «Yaaah !» crie Bernard derrière vous. Vous regardez en arrière et voyez l'étudiant à terre, roulé en boule, se faire rouer de coups par les hommes-singes armés de bâtons et de pierres. Leur évidente fureur et la force de leurs coups ne donnent aucune chance à Bernard.

Les créatures étant occupées avec lui, vous pouvez atteindre sains et saufs la prairie en contrebas.

Profondément attristés par l'horrible mort de Bernard, vous pouvez soit explorer la vallée sans lui, en –550– ; ou la quitter, en –291–.
(623) 3 MH

628 Quoique vous fassiez, cela semble énerver les sasquatchs. Ils vous saisissent, ainsi que les deux étudiants debout à vos côtés, et vous entraînent avec eux jusque dans les collines. Peu après, vous atteignez leur camp. Ils semblent tout ignorer de l'art, n'avoir aucun outil et ne connaissent même pas le feu. Il y a des restes de peaux et de plumes, des résidus de précédents repas, mais en dehors de cela ce pourrait être l'aire de repos d'une famille de gorilles.

Ils vous tirent sous une saillie rocheuse et postent à l'extérieur un couple de grands mâles pour faire office de gardes. Tandis que vous examinez la situation, vous commencez à regretter de n'avoir pas pris la fuite avec Bernard. Allez en –643–.
(625) 3 MH

629 Marchant à travers les prairies au cœur de la vallée perdue, cherchant un trophée à ramener à la civilisation, votre groupe est surpris par une grande ombre qui glisse autour de vous. Vous levez les yeux, pensant, vu l'envergure, que ce doit être un condor géant, mais ce que vous découvrez est bien différent.

Faites un jet de SAN. Si vous le ratez, perdez 1D6 points de SAN. Si vous êtes victime ni d'un Choc Psychologique ni de Folie à Durée Indéterminée, allez en –630– ; sinon, allez en –644–.
(607, 617, 624) 2 MH

630 Une sorte de crustacé fongeux de la taille d'un homme ! Des douzaines de membres agités de convulsions ! Vous parvenez toutefois à ne pas vous évanouir. Soudain, un rayon de froid frappe le sol près de vous. L'herbe se couvre de givre. La créature tient une sorte d'appareil de nature inconnue. Elle attaque !

Pour fuir à couvert, allez en –636– ; pour rester et combattre, allez en –631–.
(629) 1 Mythe de Cthulhu, 2 MH

631 Chacun de vos compagnons armé d'un fusil peut faire un jet de SAN. S'il réussit, il peut tirer ; sinon, il reste immobile, stupéfié, tandis que les autres tirent.

Si la créature est touchée au moins deux fois après que les tireurs aient tiré chacun une fois, allez en –632– ; sinon, allez en –633–.
(630) 1 Mythe de Cthulhu, 2 MH

632 Mortellement blessée, la créature volante tombe en feuille morte et s'écrase dans l'herbe de la prairie. Votre équipe court jusqu'à elle et découvre son aspect mystérieux et troublant. Vous en coupez quelques morceaux comme trophée et repartez rapidement vers la sortie de la vallée. Avant de l'atteindre, vous constatez que les membres de la créature se sont transformés dans votre sac en une matière visqueuse.

Chacun des membres de votre équipe gagne 1D6 points de SAN. Vous pouvez quitter la vallée, en –612– ; ou essayer de continuer les recherches, en jetant 1D6: 1, –608– ; 2, –609– ; 3, –616– ; 4, –620– ; 5 ou 6, –619–.
(631) 1 Mythe de Cthulhu, 2 MH

633 Votre maladresse permet à la créature de faire un léger piqué et de frapper Bernard de toute la puissance de son arme avant de s'éloigner en planant.

Vous vous précipitez près de Bernard. Il gît sur le sol, couvert de glace. La terreur et le rayon glacé ont mis le jeune homme en danger de mort.

Faites pour Bernard un jet de CON × 4. S'il est réussi, allez en –635– ; s'il est raté, allez en –634–.
(631) 1 Mythe de Cthulhu, 2 MH

634 Aidé de Norman et Sylvia, vous transportez Bernard à l'abri d'une clairière et essayez

de le ramener à lui. En vain. Il tombe dans le coma et meurt à l'aube. Pour continuer à explorer la vallée, allez en –550– ; pour la quitter, allez en –291–.
(633, 639) 2 MH

635 Le rayon n'a pas blessé Bernard aussi sévèrement que vous le craigniez. Transporté à l'abri d'une proche clairière, il retrouve rapidement ses forces. Vous pouvez maintenant continuer à explorer la vallée (et risquer de rencontrer de nouveau l'étrange créature volante) en –607– ; ou la quitter, en –612–.
(633, 638) 2 MH

636 Alors que vous courez tous les quatre, la créature semble diriger son tir sur Bernard. Faites un jet d'Esquiver pour Bernard. S'il est réussi, allez en –638– ; sinon, allez en –637–.
(630) 1 Mythe de Cthulhu, 2 MH

637 Le rayon givrant de la créature frappe Bernard en plein dans le dos. Il pousse un petit cri étouffé et tombe face contre terre. La chose volante ne s'arrête pas et reporte son attention sur Sylvia. Si elle réussit un jet d'Esquiver, allez en –639– ; sinon, allez en –640–.
(636) 1 MH

638 La dernière décharge de la créature effleure Bernard, qui tombe à plat ventre. Mais quelque chose fait abandonner le monstre, qui s'éloigne en planant au-dessus des arbres.

Allez en –635–.
(636) 1 MH

639 La chose change d'avis à la dernière minute et reprend de l'altitude. Vous vous arrêtez et la regardez s'éloigner au-dessus des arbres, puis courez aider Bernard. Allez en –634–.
(637) 1 MH

6

640 Sans un bruit, Sylvia tombe sous la décharge d'énergie givrante de l'étrange projecteur. Au même instant, Norman et vous atteignez le couvert des arbres et ne cessez de courir qu'après que le danger ait disparu depuis longtemps. Retrouvant lentement votre courage, vous retournez discrètement jusqu'à l'orée du bois, mais ne voyez ni le corps de Bernard ni celui de Sylvia. Pour explorer la vallée avec Norman, allez en –646– ; pour la quitter, allez en –361–.
(637) 2 MH

641 Le courant semble presque irrésistible, et Bernard fait un faux-pas. Mais il reprend de justesse son équilibre. Allez en –604–.
(91) 1 MH

642 L'irrésistible courant arrache soudain Bernard de ses appuis et son cri se perd dans les eaux bouillonnantes. S'il réussit un jet de Nager, il atteint la berge en –92– ; s'il échoue, allez en –110–.
(91) 1 MH

643 Vous remarquez rapidement que les sasquatchs se comportent différemment avec Sylvia. Ils la laissent quitter la saillie et l'autorisent à errer autour du camp. Les jeunes sasquatchs s'en approchent timidement ou joyeusement.

Lorsqu'elle revient auprès de vous, vous vous demandez si cet état de chose ne pourrait pas être tourné à votre avantage.

Faites un jet d'Idée. S'il est réussi, allez en –387– ; s'il est raté, allez en –389–.
(628) 2 MH

644 Si vous êtes victime d'un Choc Psychologique, allez en –645– ; si c'est la Folie à Durée Indéterminée, allez en –364–.
(621, 629) 1 MH

645 Face à cette vision ahurissante, vous avez dû vous évanouir. Lorsque vous vous éveillez, c'est le crépuscule. Pire: votre équipe n'est nulle part en vue. Vous criez les noms de vos compagnons disparus, mais aucune voix ne vous répond. Vous entendez par contre les appels inquiétants des chasseurs nocturnes.

Voyant qu'au matin vous êtes toujours seul, vous perdez espoir.

Allez en –365–.
(644) 1 MH

646 Jetez 1D6: 1 ou 2, –314– ; 3 ou 4, –315– ; 5 ou 6, –108–.
(640) 1 MH

647 Soudain *ils* sont dans les buissons tout autour de vous. Une pluie de fléchettes s'abat sur votre équipe tandis que vous alternez riposte et retraite. Bernard pousse un cri, serrant la flèche fichée dans sa poitrine. Il tombe et vous courez à son aide. Il est paralysé ; les fléchettes doivent être empoisonnées. Vous ne pouvez ni rester ni le porter.

Allez en –113–.
(131) 1 MH

648 Vos deux compagnons encore en bonne santé courent vers vous. Jetez un dé ; pair, allez en –649– ; impair, allez en –463–.
(171) 1 MH

649 Norman et Sylvia vous rejoignent, l'air assez décontenancés. «Bernard était allongé près du feu, inconscient, tel que vous l'avez quitté. Une minute plus tard, il n'était plus là, dit Norman. Nous avons suivi ses traces jusqu'à la rivière ; pour autant qu'on puisse en juger, elles y entrent mais n'en ressortent pas». Des recherches confirment l'histoire de Norman. Vous ne pouvez rien faire d'autre que de rentrer, en –324– ; ou continuer malgré tout les explorations, en –599–.
(648) 1 MH

650 Dans sa rage de vous rattraper, le wendigo glisse sur le bord d'une ravine et s'embroche lui-même sur le tronc fendu d'un arbre abattu par la foudre.

Le wendigo empalé pousse un gargouillement et se raidit. Sous vos yeux incrédules, son corps se ratatine et s'effondre sur lui-même. Il ne reste bientôt plus que les os, n'ayant jamais possédé une chair réelle.

Gagnez 1D6 points de SAN pour avoir triomphé du wendigo. Au matin, Norman, Sylvia et vous entamez la longue marche de retour vers Ft Mc Donald, en allant en –54–.
(212) 11 MH

651 Norman vous tape sur le bras. Votre humeur triomphante disparaît lorsque vous vous tournez et voyez Sylvia au sol, morte, un loup bavant fouillant son cou. Vous tuez la bête d'une seule balle, mais il est trop tard pour Sylvia. Allez en –278–.
(287) 1 MH

652 Un cri strident jaillit dans la pénombre du camp, auquel de tous côtés font écho les sasquatchs alarmés. Il n'y a nulle part où courir. Pour prendre une posture de soumission et vous laisser attraper, allez en –389– ; pour combattre, allez en –391–.
(394) 1 MH

653 Par chance, votre équipe tombe sur une cabane abandonnée aux étagères garnies de boîtes de conserves rouillées mais comestibles. Votre heureuse découverte résoud pour un temps vos problèmes de nutrition. Vous ne voyez nulle trace de celui qui a construit la cabane – probablement un prospecteur ou un chasseur victime des dangers de la vallée.

Allez en –77–.
(324, 600) 1 MH

654 Vous examinez les alentours à la recherche d'indices. Charlie et vous découvrez des traces autour du camp, mais quelles traces ! Elles sont en droite ligne, comme faites par un unijambiste sauteur, ou par une chose d'une forme totalement inconnue. Chaque empreinte est circulaire et convexe. Il s'en élève une froide buée aux reflets bleutés. Elles sont toutes brillantes de glace. A l'aide de votre poignard, vous grattez le sol autour d'une des traces, pour déterminer l'épaisseur de la couche glacée. C'est profond ; frustré, vous commencez à creuser avec la lame, pour trouver une colonne de glace et de sable, dure comme le roc, qui semble sans fin.

La chaleur du soleil matinal fait évaporer le givre entourant le camp, mais ne fait pas fondre la glace des empreintes. De plus, vous commencez à souffrir d'une migraine croissante, dont sont aussi victimes vos trois compagnons, pourtant en bonne santé.

Vous suivez les traces rondes qui s'éloignent du camp et voyez le mystère s'épaissir. Lorsqu'elles traversent un cours d'eau, elles laissent au fond du lit des cercles de glace que l'eau est impuissante à faire fondre.

Les empreintes révèlent qu'aux endroits où se sont posé les pieds de la créature, la matière a été annihilée. Là où les traces passent sur la hachette de Bernard, un disque de métal a disparu, littéralement anéanti. Par Dieu, en face de quoi vous vous trouvez-vous ?

Comme un enfant effrayé, Charlie colle à vos talons en bredouillant des légendes parlant du tueur qui vient avec le froid.

«Je ne veux pas trouver ce que vous cherchez, dit-il. Je quitte cet endroit ! Vous et les jeunes gens devez retourner avec moi à Ft Mc Donald, ou je partirai seul».

Pour aller à la recherche du tueur glacé et laisser partir Charlie, allez en –69– ; pour écouter ses exhortations, allez en –42–.
(40) 5 MH

655 Chacun de vous se dirige vers sa petite tente, laissant Bernard Ebstein accomplir son tour de veille. Vous balancez votre tapis de sol en duvet sur un lit de branchage, et le recouvrez d'un drap. Vous jetez un dernier coup d'œil aux alentours: le camp est bien installé, tout est à sa place.

Durant la nuit, vous rêvez que vous marchez nu dans la neige, et votre tremblement devient à chaque pas plus incontrôlable. Vous vous éveillez, et constatez que la température, en tous cas, n'est pas un rêve. Vous entendez les branches froides gémir sous les rafales de vent glacées. Mais vous entendez autre chose. Une voix sifflante, implorante, prononce deux syllabes distincts, comme l'appel du vent dans les arbres: «*Eb- – stein !*»

Vous essayez de vous remettre de votre surprise et imaginez qu'un de vos compagnons appelle votre élève. Mais la voix reprend, et vous savez alors qu'elle ne peut provenir d'un être humain: «Eb – stein !»

Effrayé, vous vous levez, enfilez votre veste et saisissez vos armes. Vous sortez juste à temps pour voir Bernard répondre à son visiteur par un cri inintelligible, et s'élancer dans l'obscurité des arbres.

Pour partir en courant après l'étudiant, allez en –47– ; pour réveiller les autres, allez en –71–.
(21) 2 MH

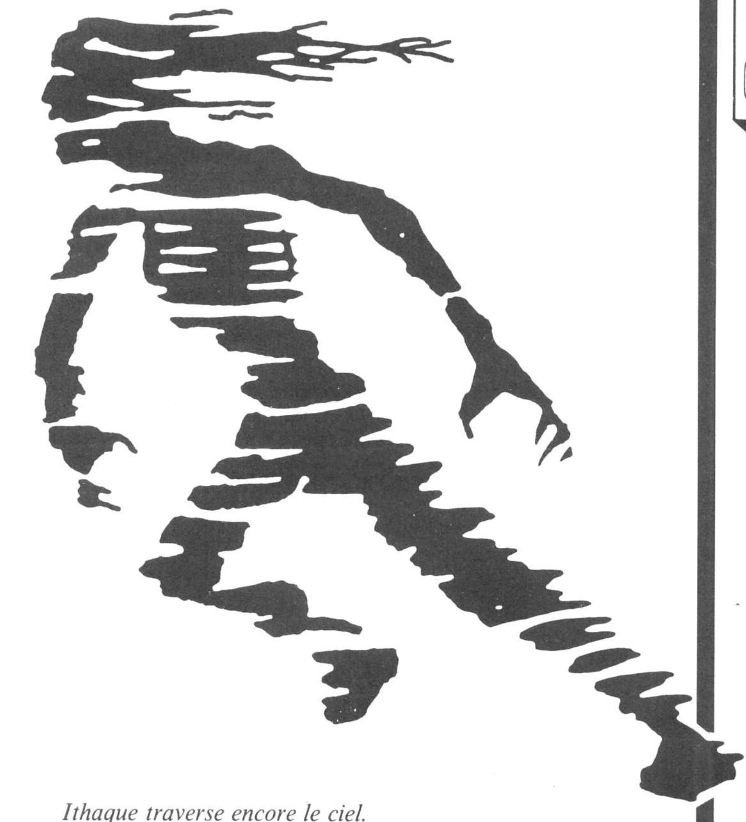
656 Les détonations provoquent la panique chez les sasquatchs. Ils poussent des cris perçants et plongent hors de vue. Ils ne sont plus un obstacle pour vous et votre équipe, et vous pouvez quitter la vallée aux survivances préhistoriques. Allez en –54–.
(538) 2 MH

657 Le calme finit par revenir. Vous savez que ce serait de la folie de vouloir retrouver votre chemin dans la Grande Forêt en pleine nuit. Vous vous asseyez sur une souche et attendez la dernière heure de la courte nuit subarctique. Faites un jet de Connaissance de la Forêt. S'il est réussi, allez en –142– ; s'il est raté, allez en –48–.
(107) 1 MH

658 Norman vient vous relever, et vous allez jeter un œil sur Bernard avant d'aller vous coucher. Son état a l'air d'empirer rapidement. Vous tentez de le soigner en –181–.
(109) 1 MH

659 Vous tirez sur la bête, à votre pourcentage normal. Si vous lui infligez 8 points de dommage ou plus, vous l'avez tuée et vous allez en –379– ; si vous la manquez, ou faites moins de 8 points de dommage, allez en –376–.
(493) 1 MH

660 Jetez 1D6: 1 ou 2, allez en –293– ; 3, allez en –294– ; 4, allez en –370– ; 5, allez en –217– ; 6, allez en –317–.
(400) 1 MH



Ithaque traverse encore le ciel.

L'APPEL de CTHULHU

Nom . LAWRENCE CHRISTIAN NADELMANN . . . . . .
Profession . . Anthropologue Sexe . Masc. . Age 29 ans . .
Nationalité . Américaine . . Résidence . . ARKHAM, MA . . .

CARACTÉRISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR . 17 DEX . 16 INT . . 18 Idée . . 90 .
CON . 18 APP . 15 . POU . 16 Chance 80
TAI . 15 . SAN . 80 EDU . 20 Connais 100
Écoles . . YALE , MISKATONIC . . . .
Diplômes . Licence, Maîtrise, Doctorat . .
Bonus/Pénalité au dommage . . + 1D4 . . . . .

POINTS DE MAGIE

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 (16) 17 18 19 20 21

POINTS DE VIE

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 (17) 18 19 20 21

Nat 89

POINTS DE SANTÉ MENTALE

(Folie . . . .) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78 79 (80) 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

COMPÉTENCES

- Anthropologie . . ☐
- Canotage . . ☐
- Connaissance de la forêt . . ☐
- Dessiner une carte . . ☐
- Discrétion . . ☐
- Ecouter . . ☐
- Esquiver . . ☐
- Géologie . . ☐
- Grimper . . ☐
- Mythe de Cthulhu . . ☐
- Nager . . ☐
- Pickpocket . . ☐
- Premiers Soins . . ☐
- Psychanalyse . . ☐
- Psychologie . . ☐
- Se Cacher . . ☐
- Suivre une Piste . . ☐

POINTS DE MYTHE D'HANNINAH

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34
35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51
52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68
69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85
86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

100 200 300 400 500 600 700 800

INSTRUCTIONS: Utilisez le compteur ci-dessus, ou une feuille de brouillon pour enregistrer les points de Mythe d'Hanninah au fur et à mesure qu'ils s'accumulent. Marquez les premiers 99 points ainsi: ~~1~~, puis cochez de 100 et recommencez à marquer à partir de 1 ainsi: ✕, puis cochez le ~~200~~ etc. A partir de la troisième centaine, marquez les points ainsi: ⊗ et ainsi de suite. Il y a peu de chances pour que votre Nadelmann réussisse à aller au-delà. Mais nous avons prévu un compteur qui tient compte de cette improbable possibilité.

ARMES

Armes	% Att	Dommages	Empal.	% Parade	PdV
30.06		2D6+3			12
Poignard		2D4+2			15
Matraque		1D8+1D4			20
Hachette		1D6+1+1D4			12
Poing		1D6+1D4			–
Tête		2D4			–
Pied		1D6+1D4			–

SORTS CONNUS, AUTRES COMPÉTENCES, NOTES

Si Choc Physique, aller en 191 – Si Choc Mental, aller en 39.
Si Folie Permanente, aller en 549 – Si Folie Temporaire, aller en 364.

L'APPEL de CTHULHU

Nom . . LAURA CHRISTINE NADELMANN . . . .
Profession . . Anthropologue Sexe Fém. . . . Age 29 ans . .
Nationalité . . Américaine . . Résidence . . ARKHAM, MA. . . . .

CARACTÉRISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR .14 DEX .16. INT .18. Idée .90. .
CON .18 APP .17. POU .17. Chance 85
TAI . 12. SAN 85 EDU 20. Connais 100
Écoles . . HARVARD, MISKATONIC . . . .
Diplômes . . Licence, . Maîtrise, . Doctorat . .
Bonus/Pénalité au dommage . . + 1D4 . . . .

POINTS DE MAGIE

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 (17) 18 19 20 21

POINTS DE VIE

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
(15) 16 17 18 19 20 21

POINTS DE SANTÉ MENTALE

(Folie . . . .) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 (85) 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

COMPÉTENCES

Anthropologie . . ☐
Canotage . . ☐
Connaissance de la forêt . . ☐
Dessiner une carte . . ☐
Discrétion . . ☐
Ecouter . . ☐
Esquiver . . ☐
Géologie . . ☐
Grimper . . ☐
Mythe de Cthulhu . . ☐
Nager . . ☐
Pickpocket . . ☐
Premiers Soins . . ☐
Psychanalyse . . ☐
Psychologie . . ☐
Se Cacher . . ☐
Suivre une Piste . . ☐

POINTS DE MYTHE D'HANNINAH

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34
35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51
52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68
69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85
86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

100 200 300 400 500 600 700 800

INSTRUCTIONS : Utilisez le compteur ci-dessus, ou une feuille de brouillon pour enregistrer les points de Mythe d'Hanninah au fur et à mesure qu'ils s'accumulent. Marquez les premiers 99 points ainsi : 1̸, puis cochez de 100 et recommencez à marquer à partir de 1 ainsi : ✱, puis cochez le ~~200~~ etc. A partir de la troisième centaine, marquez les points ainsi : ⊛ et ainsi de suite. Il y a peu de chances pour que votre Nadelmann réussisse à aller au-delà. Mais nous avons prévu un compteur qui tient compte de cette improbable possibilité.

ARMES

Armes	% Att	Dommages	Empal.	% Parade	PdV
30.06		2D6+3			12
Poignard		2D4+2			15
Matraque		1D8+1D4			20
Hachette		1D6+1+1D4			12
Poing		1D6+1D4			–
Tête		2D4			–
Pied		1D3+1D4			–

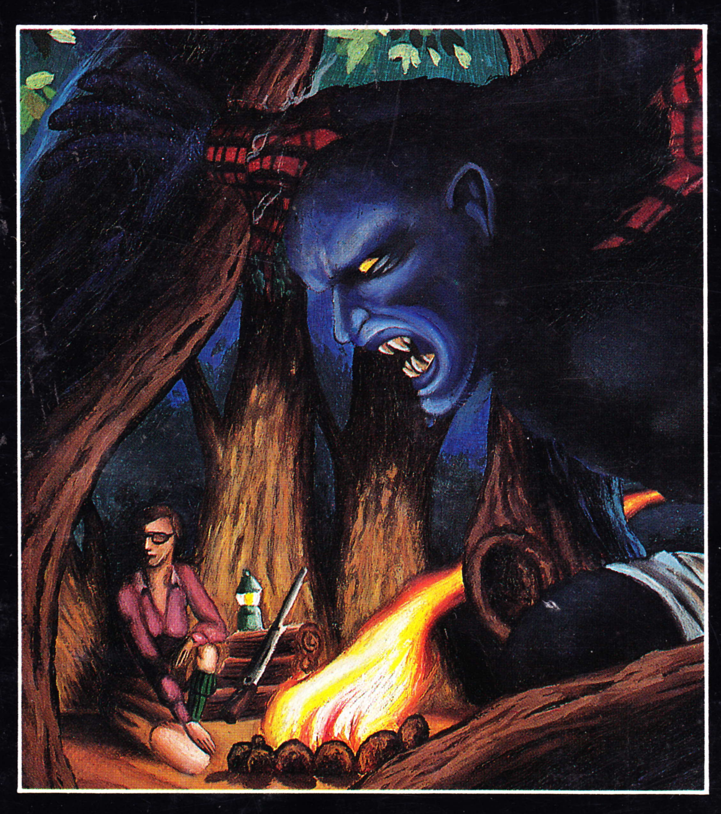
SORTS CONNUS, AUTRES COMPÉTENCES, NOTES

Si Choc Physique, aller en 191 – Si Choc Mental, aller en 39.
Si Folie Permanente, aller en 549 – Si Folie Temporaire, aller en 364.

POUR L'APPEL DE CTHULHU

Seul face au WENDIGO

Une aventure en solitaire dans le Canada sauvage



- **Page dépliante pour un accès facile aux données.**
- **Feuilles de personnage modifiables pour vos Nadelmann successifs.**
- **660 paragraphes – De nombreuses aventures secondaires et des épilogues différents.**
- **Des «nombres d'origine» pour retrouver facilement le chemin que vous avez suivi pour aboutir à chaque paragraphe.**

Dans les profondeurs de la Grand Forêt du Canada, vous remontez en canoë la Rivière au Pouvoir Magique, la mystérieuse Nord-Hanninah, à la recherche de l'Inconnu. Vous êtes un célèbre anthropologue, vos meilleurs élèves et un guide indien vous accompagnent. Il vous faudra tirer le meilleur parti de vos compétences, faire preuve d'ingéniosité (et avoir de la chance) si vous voulez qu'au moins l'un d'entre vous survive après avoir défié les Forces du Nord.

SEUL CONTRE LE WENDIGO est une meurtrière aventure en solitaire conçue pour les joueurs de L'APPEL DE CTHULHU. Elle vous fait incarner L.C. Nadelmann, un jeune et brillant professeur de l'Université Miskatonic.

Les caractéristiques, ainsi que les compétences de vos compagnons sont déterminées. Par contre, vous allouerez vous-même les points de compétence du Dr. Nadelmann chaque fois que vous retenterez de découvrir les secrets de la mystérieuse vallée.

Le nombre final de points de Mythe d'Hanninah que vous aurez gagné au cours de l'aventure déterminera la valeur de votre succès. Mais le réel succès de votre expédition sera simplement d'avoir réussi à survivre, parce que la gloire et la fortune que vous espérez mériter, cette gloire et cette fortune qui semblent être à votre portée, sont fermement défendues par des entités innommables.

Les risques sont grands quand on est seul face au Wendigo !

Présentation

Chaque paragraphe porte un numéro de 1 à 660.

Temps de Récupération: se trouve toujours en début de texte.

56 Temps de Récupération: ajoutez 1 P.d.V. si nécessaire à vos compagnons et à vous-même. Les autres se regroupent et se rangent derrière vous. Les pics des Monts Ram apparaissent en direction de votre objectif. Vous avancez sous le regard impassible des porte-malheur sculptés par le froid, sous les temples, les flèches et les contreforts de ces pics érodés. L'étrange majesté de ces formes fait naître chez vos compagnons une crainte respectueuse. Si ces antiques montagnes sont le temple de dieux oubliés, vous ne pouvez qu'espérer qu'ils ne voient pas votre passage comme un blasphème. Faites un jet de Ecouter. S'il est réussi, allez en –84– ; sinon, allez en –85–.
(158, 164, 604) 1 MH

Le texte peut être en plusieurs alinéas.

Une case de ce genre se trouve sur toutes les pages. Ce chiffre indique la centaine dont fait partie le dernier paragraphe de la page 0 pour les paragraphes allant de 1 à 99, 1 de 100 à 199, 2 de 200 à 299, et ainsi de suite.

«Allez en» vous donne le numéro du prochain paragraphe auquel vous devez vous reporter. Vous y êtes envoyé soit directement, soit par un jet de dé au hasard ou encore en conséquence d'un jet de compétence particulier ; parfois aussi vous pouvez choisir. Des tirets avant et après permettent d'identifier sans risque d'erreur les numéros des paragraphes où vous êtes envoyé.

Nombres d'origine: ces nombres vous indiquent le numéro des paragraphes pouvant vous envoyer à celui où vous vous trouvez. Il peut y en avoir un ou plusieurs. Pour tracer votre route, barrez au crayon le numéro du paragraphe dont vous venez.

Ajoutez immédiatement le nombre de points indiqués à votre total, sur votre fiche d'Investigateur. Certains paragraphes ne rapportent pas de points. Certains rapportent aussi des points de Mythe de Cthulhu ; assurez-vous que vous les avez ajoutés et que vous avez diminué d'autant votre SAN. Les MH n'ont pas d'effet sur la SAN.



ISBN 2-904783-33-4

JEUX DESCARTES

59 F